#318 PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

# POWER UNLIMITED

50 PAGINA'S AAN PU-PREVIEWS

# CYBERPUNK 2077

## DE ULTIEME GTA-WITCHER-DEUS EX-WATCH DOGS-MASS EFFECT-CROSS-OVER?

AL ONZE FAVO'S FROM THE FUTURE! • NEW POKÉMON SNAP: NINTENDO HEEFT ONZE GEBEDEN VERHOORD • VAMPIEREN, DRAKEN EN WEERWOLVEN IN RESIDENT EVIL VILLAGE? • CRASH BANDICOOT, RATCHETTE, RATCHET EN MEER GAME-GEDIERTE • SPIDER-MAN EN DE AVENGERS OP DE NEXT-GEN • "ASSASSIN'S CREED" IN FEODAAL JAPAN



WWW.PU.NL
AUG 2020
BP € 8,95






Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar, per halfjaar of doe je dit liever maandelijks? We hebben 3 abonnementsvormen. Kies nu zelf jouw ideale variant!

## 1 EEN JAAR

**12 maanden** Power Unlimited
Voor maar **€ 59,50** (€ 4,96 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

## 2 EEN HALFJAAR

**6 maanden** Power Unlimited
Voor maar **€ 32,25** (€ 5,38 per editie)

MEEST FLEXIBELE KEUZE

## 3 IEDERE MAAND

**een editie** van Power Unlimited
Voor maar **€ 5,50** (maandelijks opzegbaar)





\+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

# GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

# IT'S ALL IN THE GAME

## TERUG NAAR JAPAN



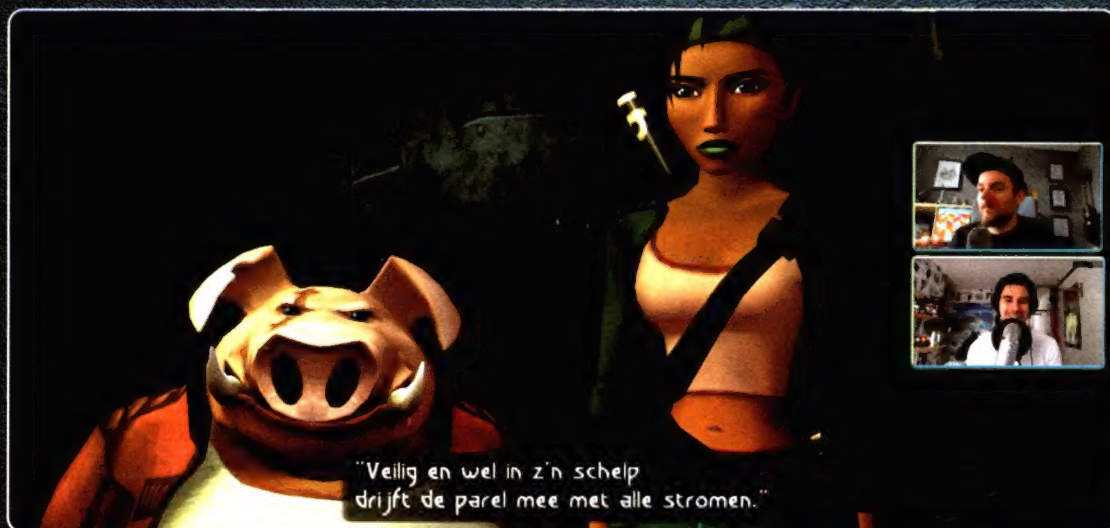
Het is leuk hoor, hier in Georgië, maar ik begin toch een beetje heimwee te krijgen. Niet alleen naar Nederland, ook naar Japan. Mijn favoriete vakantieland, best wel. Helemaal nu ik Ghost of Tsushima aan het spelen ben. Die game weet toch een potje mooie Japan-plaatjes op m'n netvlies te projecteren! DAMN! Zoals deze hier. En verderop in het blad heb ik er nog véél meer voor je.



## ZIEKE PASSIE



De Beyond Good & Evil-stream met Lucas was een hele ervaring, alsof ik voortgetrokken werd door een kind dat me alles wilde laten zien. Prachtig om te zien hoor, zo'n ziekelijke passie. Het hoogtepunt was toen we de game op Nederlands zetten. Wist je dat Jade ook Clover van Totally Spies is? En dat varken Buzz Lightyear?




## EI-MAGIE



Het is op vrijdagmiddag altijd gezellig bij ons op Twitch, maar als Steven Kazàn op bezoekt komt, dan is het ook een beetje magisch. Dit keer ontploften de hoofden van Jacco en mij, toen hij een trucje deed met een ei en een wijnglas. Zien is de enige manier om het te geloven, dus check die stream!





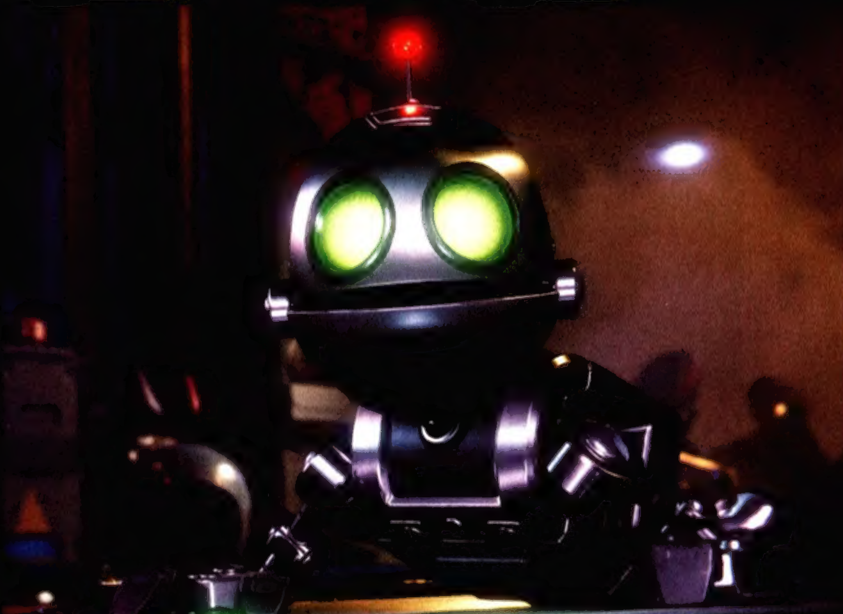

## BLOEMPOT



Belangrijke context bij deze foto is dat ik al ruim tien jaar lang lang haar heb... eh, hád bedoel ik. Dat is ook ongeveer het aantal jaren dat ik op Skate 4 wacht. "Lucas, als Skate 4 vandaag wordt aangekondigd neem ik een bloempotkapsel!" What are the odds, right? Maar goed, belofte maakt schuld en dus mocht heel Twitch meekijken hoe m'n vriendin m'n haar eraf knipte.


Pag. 022


Pag. 036


Pag. 054


Pag. 080


Pag. 088

## COVERVIEW



## FIRST LOOKS



## PREVIEWS



## SPECIAAL



## REVIEWS



## VAST







## COLOFON


POWER UNLIMITED

RESHIFT

**HOOFDREDACTEUR** *Wouter Brugge*
**EINDREDACTIE** *Marvin Toepoel*
**REDACTIE** *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Alie Sierkstra, Marvin Toepoel*
**UITGEVER** *Martijn Kollau*
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
**VORMGEVING** *Johnny Rijbroek*
**ILLUSTRATIES** *Jordi Peters, Jordi Visser*
**ACCOUNTMANAGER** *Ivar Mulder* • imulder@reshift.nl • 023-5430000
**VIDEOPRODUCER** *Matthijs Rooks*
**ADVERTENTIES AANLEVEREN** *Marco Verhoog*
**KLANTENSERVICE** Tel. 023-5364401
**DRUK** Senefelder Misset Doetinchem

**ABONNEMENTEN**
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost € 59,50.
Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden.
Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

**OVER OPZEGGEN:**
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

***PERSOONSGEGEVENS***
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

# DE REDACTIE

## PUnority PUport



TOEKOMSTDROMENDE MINI-WOUTER



Toen ik een klein knulletje was, wonend in het noordoosten van Groningen, werd mijn fantasie behoorlijk geprikkeld door de fantasievolle, batshit crazy cartoons van de jaren '90. Geïnspireerd door bijvoorbeeld COPS, Bucky 'O Hare en Dinoriders (YouTube de intro's ervan, oh jongere lezer, je weet niet wat je ziet), verzon ik verschillende verhalen over wat je met een beetje fantasie 'wetenschappelijke fictie' kon noemen. Ik schreef/tekende meerdere schriftjes vol over de avonturen van een tijdreiziger met een riante neus genaamd Jef, en creëerde de beginselen van een vrij duistere comic genaamd de Galaxy Animal Rangers, oftewel G.A.R., met in de hoofdrol een groep dierlijke, toekomstige politieagenten. Toen m'n school een soort gekostumeerde optocht organiseerde, liet ik mijn moeder een zilveren pak voor me maken, inclusief cape, met op de borst de letters 'FM'. Dat stond voor 'Future Man', en niet voor 'Fat Man' zoals een van mijn schoolgenoten opmerkte, een observatie die nogal een deuk schopte in m'n kleine, grote ego.

Sciencefiction, de toekomst; het is voor mij zo prikkelend omdat het eng is en onbekend, maar ook spannend en vol potentie. Het is het onderwerp van veel speculatie, de oorsprong van wensen en dromen. En in deze extra dikke PU gaan we het hebben over de toekomst, over wensen, dromen en speculatie. We nemen namelijk niet minder dan 50 pagina's de tijd en ruimte om jullie te vertellen over alle games die eraan komen, al dan niet op de volgende generatie consoles. Over Zelda-surrogaat Windbound bijvoorbeeld, het psycho-demonische Hellblade II en het hiernamaals van World of Warcraft. Over Clank, Ratchet, Crash, Ratchette, Miles, Luke en Kena. We bespreken RPG's, Vaporware, Metroidvania's en Ubi, games op zowel de Switch, Xbox One/Series X als PS4/5. Na het lezen van deze PU weet je precies wat de toekomst brengt en waar je je op moet verheugen. Ik noem het dan ook gewoon een scifi-PU, want het kleine knulletje in mij wordt daar best blij van. ● *Wouter*

## Ondertussen...

### JJ



**Kon deze maand...**

...eindelijk weer trainen in de fitness. Zijn controllers zijn de RIVM dankbaar voor deze versoepeling van de coronamaatregelen.

### Wouter



**Zat deze maand...**

...in plaats van 'vast' in Tbilisi, toch wel een beetje écht vast in Tbilisi. Iemand zin om 48 uur te rijden en me op te komen halen?

### Jacco



**Vond het deze maand...**

...CYBERPUNKJASWEER!!! PUNK! ROCK! TOILET!

### Lucas



**At deze maand...**

...een stukje taart dat een jaar lang in de vriezer lag. Ik ben inmiddels een jaar getrouwd en dat moest natuurlijk gevierd worden! We reviewen geen taart in de PU, maar bij hoge uitzondering doen we het eenmalig: 62/100 - goed verhaal, tegenvallende executie.

### Raf




**Nam zich deze maand...**

...met het oog op de opening van een nieuwe zaak om de hoek, voor om het voortaan casual te houden.

### Graddus



**Ging deze maand...**

...eindelijk weer naar het café. Twee-de Golf? Laat die maar in de Volkswagen-showroom a.u.b.

### Marvin



**Pakte deze maand...**

...de gewichten maar weer op in voorbereiding op het ontvangen van een extra dikke PU. Dat, en om mijn zome- uhh, winterlichaam alvast klaar te krijgen en die vervolgens met twee truien en drie shirts te bedekken.

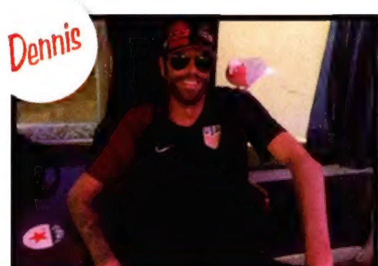
### Samuel




**Kwam deze maand...**

...voor het eerst in lange tijd weer even in de problemen met de deadline van de PU. Tja, kan gebeuren als je een tijdje in de Spaanse zon ligt te roosteren; daar word je namelijk fucking lui en vergeetachtig van. Heb gelukkig wel een bijpassend souvenirtje kunnen strikken.

### Dennis



**Durfde deze maand...**

...het café weer in. Maar daar praat ik liever met vogels, zoals deze kaketoe Roosje, dan met mensen. HOU AFSTAND.

### Martin



**Werkte deze maand...**

...nog steeds thuis. En dat is allemaal leuk en aardig, alleen al die dozen die maar blijven binnenkomen... Ik kan er wel een mooi fort van bouwen.

### Jurjen



**Genoot deze maand...**

...van bier! Op een terras! Met vrienden! Mooi dat het weer kan, in dit bijzondere jaar.

**Wordt vervolgd...**



# Wonderspons

Als 'rock 'n roll' benen zou hebben, dan zou 'ie de schoenen jatten van Dennis Mons de Wonderspons. Onze rockgod, mopperkont en wannabe cowboy. Deze pagina is voor hem, want dit is namelijk het laatste nummer waarin wij en jullie kunnen genieten van het gebrom van deze jutter. Hij moet ons helaas verlaten, niet dat we dat willen, maar omdat het moet. Niet fijn voor niemand niet. Dus nog voor de laatste keer een special over Dennis Mons de Wonderspons, omdat we weten dat hij #$@#&*E#! schreeuwt wanneer hij dit ziet, maar het stiekem ook wel tof vindt.





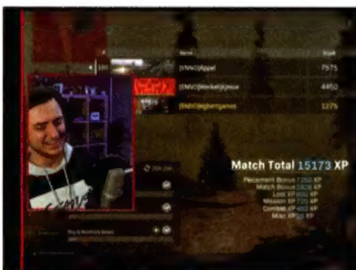






# Warzone Beneluxe Battle

Bots! We hebben een fijn competitie-platform en dat heet LevelUP. Daar hosten we toernooien voor verschillende games, gewoon om met elkaar en jou te lachen. Want overal zie je wel dikke esports-toernooien, met lampies, publiek, toeters, bellen en vooral pro-spelers. Nou spelen ook wij games voor ons beroep, maar echt goed kan je ons niet echt noemen. We vinden games spelen gewoon leuk, en als we een potje kunnen winnen is dat mooi meegenomen. Nou, je snapt het wel. Nu hadden we dus de Warzone Benelux Battle georganiseerd, samen met bol.com en Astro. En we hadden niet alleen headsets en controllers van Astro om weg te geven, maar ook een prijzenpot van 5.000 ekkies. Hallo! Een gezellige bende van dik 600 spelers die zich had ingeschreven en een paar euro's kon winnen met knallen en lachen. Mooi toch?






WOENSDAG 8 JULI
QUALIFIER 1
DONDERDAG 9 JULI
QUALIFIER 2
VRIJDAG 10 JULI
FINALS
PRIJZENPOT: €5.000,-
MELD JE NU AAN VIA PU.NL/LEVELUP
CALL OF DUTY WARZONE
BENELUX BATTLE
POWERED BY
bol.com
astro
LEVEL UP

# Verse merch!




Af en toe moet je jezelf effe trakteren op een vers shirtje, gewoon omdat het kan. En waarom dan niet eentje van je vrienden van Power Unlimited? Maak je sowieso de blits mee op de plaatselijke buurt-bbq, ja toch. Zo hebben we het Perry de Power Panda-shirt, ontworpen door onze huisdesigner Rozenbeek, en een shirt met een boze samurai, omdat we Ghost of Tsushima een leuk spelletje vinden. Hebben? Dat kan! Hop hop, naar **PU.nl/shop** (ghe, dat rijmt)



**Power Spy**

● Hoe je het ook wendt of keert, de E3 zorgde altijd voor een goed gevulde Powerspy.

● Het aantal roddels met een hoog alcoholpercentage blijft nu bijvoorbeeld uit.

● Niet dat redacteuren niet hebben gedronken de afgelopen weken, maar dat speelde zich dan heel treurig in de privésfeer af. Als ze in hun eentje een krat bier leeg trokken terwijl ze via Twitch meededen aan de pubquiz van Feestcafe 't Lamme Varken.

● Gelukkig dat Amazon de Powerspy wilde helpen in de deze lastige tijden door aan te kondigen dat ze bezig waren met een tv-serie gebaseerd op de Fallout-franchise.

● Want dat levert meteen tig makkelijke grappen op.

● Hopelijk dat deze serie zonder bugs te zien zal zijn.

● De eerste keer dat Fallout in een hogere framerate dan 10 fps te zien zal zijn.

● Als ze in de tv-serie meer dan één pratende NPC opvoeren, dan is het al leuker dan de laatste game.

● En zo kan de Powerspy nog wel even doorgaan. Maar dat doet hij niet, hij wil volgend jaar graag weer naar de Bethesda-afterparty in Los Angeles.

● Kan het jaar 2020 even flink gepatched worden..?

● EA heeft aangegeven dat ze 'crazy ambitious ideas' hebben voor de nieuwe Battlefield.



# OPUNIE

## HOE KIJKT DE REDACTIE TEGEN DE WENS VAN PRIJSVERHOGING AAN?



Het lijkt me logisch dat games in de loop der jaren steeds wat duurder worden, gezien de inflatie en stijgende ontwikkelkosten (zeker voor de next-gen-apparaten die nóg meer details kunnen tonen). Psychologisch gezien lijkt 69,99 mij voorlopig echter wel de limiet; wanneer een game 80 euro moet kosten, haken denk ik veel mensen af, ook al is het zoiets groots als een nieuwe GTA. Verder denk ik dat sommige, niet al te grootse games, ook wel wat goedkoper mogen. Dat Star Wars: Squadrons een prijskaartje van 40 euro krijgt vind ik bijvoorbeeld een sympathiek gebaar van EA - mits ze woord houden en geen microtransacties toevoegen.



Voor met champagne doordrenkte en met kaviaar bedekte triple-A-titels als Cyberpunk 2077 en The Last of Us II betaal ik graag 69,99 euro. Of zelfs 74,99 euro. En ik denk met mij vele anderen. Da's gewoon nog steeds dikke bang voor je buck. Daarentegen voelt bijna acht tientjes voor de nieuwe FIFA of een simpel spin-offje als Gears: Tactics dan weer veel te duur.
Ik pleit daarom eigenlijk voor een prijsmodel per titel, waarbij een uitgever met een prijskaartje van 74,99 aangeeft: must-have, terwijl een tarief tussen 59,99 en 39,99 euro betekent dat het geen absolute triple-A shit is of een soort jaarlijkse update à la FIFA. Dat anno 2020 alle games nog steeds 59,99 als richtprijs hebben is al jaren achterhaald en een model uit de middeleeuwen [toen Plague Inc. zo populair was? – Marvin].



Er zitten hier een hoop haken en ogen aan. Niet elke game is 70 euro waard. Niet elke game is 200% à 300% duurder om te maken. 70 euro lappen plus microtransacties is misdadig. Je jaagt met de 70 euro steeds meer mensen naar free-to-play-games. En als gamers de prijs te duur vinden, gaan winkeliers stunten, wat tot een enorme waardevermindering van het product 'games' gaat leiden. En je weet wat er met de CD en DVD is gebeurd... Ik zie daarom veel meer in prijsdiversiteit. Geen standaard prijs, maar bekijk per titel wat het kost.



Ik snap het wel. Games worden nou eenmaal duurder om te maken en álles wordt duurder, zo werkt het nou eenmaal. Maar de markt is ook aan het veranderen, zo zijn er steeds meer free-to-play-games en multiplayer-only-games die weer voor minder in de schappen liggen. Dus ik vind het niet gek en schrik er niet van.



Te duur en volgens mij een onverklaarbare, tegenintuïtieve evolutie die de kloof tussen full priced games en het groeiend aantal free-to-play-titels groter in plaats van kleiner maakt. Dat ik überhaupt de term 'full-price-titels' begin te bezigen is al fout. Alsof dat een kenmerk van belang mag zijn. En als ze die verhoogde prijs ook bij digitale versies aanhouden - waarbij publishers klauwen vol geld aan verpakking en distributie besparen - wordt het helemaal wraakroepend. Een hoge prijs is volgens mij enkel te verantwoorden bij speciale of collector's edities, voor échte fans.



Persoonlijk ben ik van mening dat games ontzettend verschillen qua intrinsieke waarde en dat dit best gereflecteerd mag worden in wat ze kosten. Games die ik letterlijk een hele generatie lang speel – zoals een Super Smash Bros. Ultimate – hadden van mij zelfs 150 euro mogen kosten, en zelfs dan voelt zoiets voor mij als een koopje.
Het probleem is echter dat waarde inherent subjectief is, en dat het dus verschilt per consument. Een passende prijs bepalen aan de hand van wat een game waard is, is dus vrij onmogelijk. Ik vind Smash Ultimate oneindig speelbaar; een ander is er na een dag of vier/vijf klaar mee omdat 'ie geen interesse heeft in de competitieve metagame. Tja. De wellicht slimmere beslissing zou dus zijn om games een prijs te geven aan de hand van hoe duur ze zijn om te maken, net als luxeproducten als whisky's die 15+ jaren in vaten zijn gerijpt (die begrijpelijk dus véél duurder zijn dan bocht als Johnny Walker Red Label). Ik denk alleen dat deze benadering de gamesindustrie zou laten instorten, want ik denk dat er heel weinig mensen zijn die het zesde deel nog gaan kopen van hun geliefde (maar tevens nauwelijks innoverende) AAA-franchise als ze er opeens €99 voor moeten betalen.




*Ideaal voor Wouter als hij op en neer naar Georgië moet. Past zelfs in de handbagage.*






*Bij het schrijven van dit nieuws was onbekend waarom Twitch Dr Disrespect een permaban gaf. Zou deze propaganda de reden zijn...*



twitter.com/GKJJ

# ONGEWENSTE INTIMITEITEN IN DE GAMESINDUSTRIE

Het ging er in de maanden juni en juli stevig aan toe in de gamesindustrie. Eerst was er Black Lives Matter dat de publishers en developers (eindelijk) aan het denken zette. Daarna kwam er een stroom van beschuldigingen los over ongewenste intimiteiten tot aan zelfs aanranding en verkrachting aan toe. Waarna het bijltjesdag werd.

In die periode vroegen velen aan mij via social media of livestreams wat ik van dit onderwerp vond. Mijn eerste reactie was dat ik een blanke man ben en het dus misschien eens tijd werd dat ik even mijn mond hield. Er is immers ontegenzeggelijk veel leed in beide gevallen. En daar moet wat aan gedaan worden. Liever gisteren nog dan vandaag.

BLACK LIVES MATTER

Maar ik merkte snel nog iets. En dat was de kramp die ontstond in de industrie. Ik vind de maatregelen die al die partijen nemen (van meer gekleurde mensen in dienst nemen tot aan toxic behaviour aanpakken) allemaal prima. Maar waarom doen ze het nu opeens allemaal wel? En al vele jaren lang niet? Terwijl deze problemen, en ik heb het even dubbel ge-fact-checkt, al vele jaren spelen. Zijn ze nu pas wakker geworden (wat wel heel erg zou zijn) of zijn ze gewoon bang dat ze geld gaan verliezen als mensen hun games gaan boycotten? Sorry dat ik het zeg, maar ik denk het laatste. FIFA-servers zijn al heel erg lang toxic. Call of Duty idem dito en als game is het ook alles behalve inclusive. Er zijn duizenden getalenteerde zwarte journalisten en developers die de afgelopen jaren niet blijken te zijn aangenomen. En heel veel vrouwen hebben al vaker geklaagd over ongewenste intimiteiten off- en online. Maar nu opeens wel massaal actie ondernemen...

Je kunt zeggen dat dit vooruitgang is. En ja, dat is zo. Maar ik zie dit soort maatregelen graag vanuit het hart en de volle overtuiging genomen worden. En niet omdat opeens iedereen het doet en je dus niet achter kan blijven. Het heeft dan zoveel meer impact...

"Covid 19 is een kans om een betere industrie te bouwen."



*Zo hadden we het nog niet bekeken, ex-Sony-baas Shawn Layden.*

# NEXT-GEN-GAMES GAAN MISSCHIEN WEL 75 EURO KOSTEN...

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ




De industrie probeert het elke keer: games duurder maken als er een nieuwe generatie consoles voor de deur staat. Ook nu dus weer. 2K maakte bekend dat NBA2K21 voor de PS5 en Xbox Series X een adviesprijs (winkels mogen afprijzen) van 69,99 euro meekrijgt. In Nederland waren er al enkele pre-order-advertenties te zien die zelfs van 74,99 spraken. Meerdere publishers gaven aan dat ze deze prijsverhoging wel zagen zitten.

Deze wens tot prijsverhoging is dus niets nieuws. De discussie speelt bij elke nieuwe generatie consoles. Waarna de prijsverhoging vaak binnen een jaartje weer helemaal weg is. De laatste echte blijvende jump was in 2005/2006 en werd aangezet door Call of Duty 2. Games werden toen 59,99 euro. Vergeet ook niet dat games in the old days rustig 80 euro waren, soms zelfs meer.

Publishers geven momenteel aan dat het huidige prijspeil onhoudbaar is omdat next-gen-games 200% tot 300% duurder zijn om te maken. Iets wat we bij de vorige generatie óók hoorden en wat wij dus niet kunnen controleren. Bovendien, veel partijen verdienen ook geld via micro-transacties en DLC terwijl de game full priced is. Dan is er toch al compensatie, of niet?

## Power Spy

- Tip: wat dacht je van het 'crazy ambitious' idee om gewoon een goede game te maken...
- Er vallen de laatste maanden flink wat (veelal) terechte klappen in de gamesindustrie als het gaat om ongewenste intimiteiten en een vergiftigde werksfeer. Bans, ontslagen, juridische processen, het is elke dag wel raak.
- Het verbaast de Powerspy dat er de afgelopen tien jaar überhaupt nog games zijn gemaakt.
- Het complete aantal GB die Call of Duty Modern Warfare momenteel op je console kletst, wordt zo groot dat je er bijna geen andere games meer op de harde schijf bij kunt zetten.
- Zo kun je de concurrentie ook uitschakelen natuurlijk...
- De game Party Crash laat je iemands party crashen. Lekkere timing voor de release, want dankzij corona valt er weinig te crashen.
- De coronacrisis heeft Raf hard getroffen. Niet dat hij ziek werd. De man is oerfit en heeft een sixpack.
- Nee, hij vliegt niet meer. Terwijl hij dat gemiddeld drie keer per week deed.
- De man vliegt zelfs zo vaak dat hij niet meer door de douane hoeft (ze kennen hem toch al) en de vraag 'chicken or beef' krijgt ie ook niet meer. Dat weten alle stewardessen inmiddels wel.
- Als remedie tegen de ontwenningsverschijnselen, neemt Raf nu elke dag plaats op een stoel in zijn huiskamer (met mondkapje op) en blijft daar dan negen uur zitten (gemiddelde vliegtijd naar de VS).

# DOET DE E3 ER NOG WEL TOE?

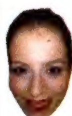
Als jullie dit lezen, dan zijn zo'n beetje alle E3-aankondigingen en online events wel achter de rug. Als redactie hebben we geen jetlag gehad en we zijn de kosten van een dure trip naar Los Angeles bespaard gebleven. Maar we moesten ook verspreid over dik anderhalve maand tijd tientallen uren aan streams bekijken. En niet alles was even interessant. Om het netjes te stellen.

De vraag is nu of deze aanpak gewerkt heeft. Voor ons en voor de media. Want die hebben echt aparte doelstellingen; publishers willen vooral dat hun aankondigingen door zoveel mogelijk mensen gezien worden. En daar besteden ze het liefst zo min mogelijk geld aan. Media daarentegen willen vooral zo goed mogelijk geïnformeerd worden over de nieuwe games en hardware. En hands-on is daarbij de beste methode. Die mogelijkheid ontbreekt door het cancelen van de E3 vrijwel volledig. Wat vindt de redactie ervan?






## HOE BEVALT DE HUIDIGE 'E3'-PERIODE MIJ?



Aangezien ik nog nooit op de E3 ben geweest, is een vergelijking maken natuurlijk lastig. Ik vind het als thuiskijker echter zeker fijner dat de events dit jaar meer verspreid zijn. Zonder die tsunami aan informatie die ik normaal gesproken binnen een paar dagen moest verwerken, kan ik me een stuk beter in elke afzonderlijke aankondiging verdiepen.



Ja, het is zeker een stuk chiller om op deze manier al het nieuws mee te krijgen, lekker vanuit huis. Het is ook fijn dat niet alles in één week gepropt wordt nu, maar wat meer verspreid over de hele zomer. Wat dat betreft helemaal goed, al mis ik de magie van het live bijwonen van de E3-persconferenties, het spelen van de nieuwste demo's op de beursvloer en Los Angeles zelf natuurlijk wel.



Mij bevalt de aanpak an sich prima. Ik bleef de laatste jaren toch al thuis omdat ik na negen edities klaar was met reizen en jetlags. Maar ik vind de kwaliteit wel minder. En dan doel ik niet op de games, maar op de shows zelf. Het is soms allemaal wel erg houtjetouwtje. Dat kan ook met het coronavirus en de lockdown te maken hebben, maar je ziet soms echt lelijke webcam-shots en te korte, nietszeggende trailers. En dan word ik toch minder enthousiast.



Ik geloof dat een journalist glashard aan het liegen is als hij zegt dat de E3 professioneel beter voor hem werkte. Het enige wat voor hem 'beter' was, was de plezierige kant eraan. Namelijk: vertoeven in een wereldstad als LA, de magie voelen van een industrie die op lekker adolescente wijze loopt te pochen met centen, etc. Met andere woorden: dezelfde reden waarom niet-journo's plekken als Las Vegas leuk vinden. Ja, het is fijn om ook direct ter plekke iets nieuws te mogen spelen, maar post-E3-events – zoals van, wederom, Nintendo! – hebben bewezen dat dit beter werkt op momenten waarbij je zintuigen niet overmatig geprikkeld worden.







*Misschien iets voor Jurjen?*



Het werkt, maar is verre van ideaal. Ik previewde Watch Dogs: Legion en Cyberpunk via streaming en 25% van de tijd gaan naar frustrerend technisch geklooi. Daarnaast worden die sessies continu en herhaaldelijk uitgesteld en als je al rechtstreeks contact met de makers hebt, blijft dat toch een grotendeels steriel gedoe. Dat je er niet voor naar het andere eind van de wereld of naar Polen moet vliegen, bespaart wel tijd, maar doe mij de oldschool aanpak toch maar.



Qua focus werkt het perfect. Beter zelfs dan met een 'echte' E3. Toch mis ik iets. Dat magische gevoel van het grootste game-evenement op aarde. Al moet ik eerlijk zijn: dat was ook vóór deze editie al stukken minder dan pak 'm beet tien jaar geleden. De beurs is z'n boothbabe-boycot wat mij betreft nooit teboven gekomen.



Het werkt prima, maar het is ongeveer even spannend als FaceTimen met je oma. Hoewel de Sony-presentatie wel erg dik was, maar als ik kijk naar de 'fysieke' in 2019... tja, dat was toch wel next level met die verschillende stadia en settings; het was bijna een soort performance art. Kijk, de waarde van de E3 zit hem totaal niet in hoe praktisch het is, dat besef ik als geen ander, maar de PU als magazine is toch elke keer rond juni/juli weer een feestje en ook online gaat het flink los tijdens de dagen in LA. Heeft dat dan geen waarde? Tja, dat kan ik beter aan jullie, de lezers, vragen.

---

**Power Spy**

- Om er echt goed in te komen doet zijn eega vooraf de veiligheidsvoorschriften.
- En om de paar uur rammelt ze even aan zijn stoel voor wat turbulentie.
- Verder gaat het goed met Raf.
- De Skin voor Captain Amerika in Fortnite kost 20 euro.
- En de Powerspy maar denken dat de wereld in een recessie zat...
- Zowel Microsoft als PlayStation weigeren tot nu toe de prijs van hun consoles te openbaren.
- Als ze door doorgaan, krijg je beide consoles straks mee naar huis en een dag later een factuur in de mail.
- Met daarbij het verzoek het te betalen en het bedrag niet met anderen te delen.
- De Formule 1 is weer begonnen en Florian vond het verfrissend om te zien dat de organisatie had besloten een hoop Twitch-streamers in de bolides te zetten...
- JJ kan weer naar de fitness. En dat is goed nieuws voor de controllers van JJ. Die hadden het de laatste weken toch wel wat lastig...
- Er komt dus mogelijk naast de Lockhart nog een Xbox, de Xbox Edinburgh.
- Hoe gaat Wouter dat in hemelsnaam allemaal op de cover zetten?
- Met de snel stijgende populariteit van beta-drops op Twitch is het nog maar een kwestie van tijd dat er een generatie gamers in Nederland opgroeit die bij het woord 'drop' niet langer denkt aan iets wat je in je mond stopt.

# WERKT DE NIEUWE 'E3'-AANPAK VOOR PUBLISHERS?





Publishers bevalt dit wel. Iedereen pakt nu z'n 'shine'-momentje, terwijl je voorheen het risico liep dat je aankondiging onder de info-stortvloed bedolven werd. Daarnaast is het budget-technisch natuurlijk 100 miljoen keer goedkoper, dus ben ik bang dat de E3 zoals vroegah definitief verleden tijd is.

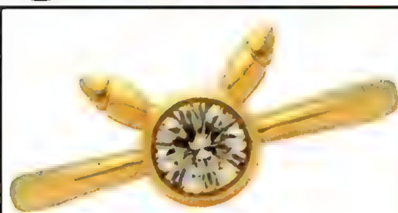

Over het bereik kan ik moeilijk iets zeggen; sinds ik PU.nl niet meer run heb ik daar minder zicht op. Maar ik kan me voorstellen dat de E3, met alles gecentreerd rond één week, wel meer aandacht wist te genereren ten opzichte van dit jaar, nu alles een beetje verspreid is rond meerdere maanden. Sowieso is Microsoft een beetje vaag bezig met een verwaarloosbare persco in mei, en dan pas weer eentje in juli of in augustus? Ik snap de ballen van Xbox 2020, volgens mij weet Microsoft zelf niet eens helemaal wat ze van plan zijn, dus kan ik het me moeilijk voorstellen dat gamers wel alles op een rijtje hebben.


Sony heeft met zijn PS5-revealstream alle kijkcijferrecords verbroken als het gaat om onthullings-streams. Dus die hebben de E3 echt niet meer nodig. Nintendo of Xbox ook niet. Maar de wat kleinere partijen, zoals Square of Ubisoft, die lopen denk ik echt exposure mis. Mensen bleven op een E3 op voor die streams omdat ze tussen de andere streams zaten. Je bleef een nachtje op. Dat doe je niet als ze los in een nacht geprogrammeerd staan. Voor hen is de E3 toch essentieel.


Misschien is het bereik (bijvoorbeeld wat betreft streamkijkers) op een traditionele E3 in eerste instantie groter, maar ik denk dat publishers dankzij deze spreiding van events uiteindelijk een veel groter publiek kunnen bereiken. Journalisten kunnen namelijk meer/uitgebreider schrijven en kijkers hebben meer tijd om erover na te praten, zonder dat de volgende grote aankondiging hun aandacht alweer wegkaapt.

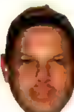

De allereerste Nintendo Direct was in 2011. Met andere woorden: publishers weten stiekem al negen jaar lang dat een 'eigen' manier/platform voor games aankondigingen beter werkt dan geforceerd je pik op tafel moeten leggen tijdens iets hypercompetitiefs als E3. De voornaamste reden dat grote publishers de E3 het afgelopen decennium toch bleven omarmen is omdat die bedrijven ook gewoon ontzettend alluregeil zijn. Ik geloof oprecht dat ze dus dankbaar zijn voor de manier waarop het coronavirus hen 'gedwongen' heeft om het archaïsche E3-model vaarwel te zeggen.





*Pikachu-verlovingsring voor 2800 euro. Hoe verliefd is Jacco..?*


Ik denk dat deze aanpak voor de meeste uitgevers beter uitpakt dan de gebruikelijke E3-aanpak. In plaats van al je tien games op één moment te onthullen terwijl tien andere grote uitgevers dat ook doen, kun je nu rustig voor elke onthulling een geschikt moment kiezen en voorkom je dat die onthulling verdrinkt tussen de rest van de aankondigingen. Sinds zo'n beetje alles wordt gestreamd of gelekt ging ik toch al niet meer naar de E3, dus van mij mogen ze die show best voorgoed annuleren, of er meer iets voor consumenten van maken - wat toch al de bedoeling was.


Volgens mij is het ook voor publishers en zeker voor ontwikkelaars behelpen. Je krijgt niet de bloedmooie graphics zoals zij die voor ogen hadden. Minder exclusieve events en previews scoren misschien meer zichtbaarheid, maar het ontbreekt toch wat aan ziel. Ik vergelijk het met een belangrijke voetbalwedstrijd zonder publiek, zelfs als je thuis kijkt, ontbreekt er toch 'iets'.


Ik ben bang dat dit het einde is van de E3. Niet alleen is gebleken dat dit systeem veel beter werkt, aangezien iedereen zijn momentje in de spotlight kan pakken, maar het scheelt ook een shitload aan knaken. De E3 kost publishers en uitgevers miljoenen dollars, die ze nu in hun zak kunnen houden en bijvoorbeeld kunnen gebruiken voor promotie van hun games. Mijn inner-nerd wil niet dat de E3 stopt, maar ik begrijp het heel goed als de E3 in ieder geval in de oude vorm niet meer terugkomt. Snik, snotter!

## Power Spy

- Call of Duty-spelers waren in juni een weekend lang flink pissed toen bleek dat het aangekondigde Double XP Weekend niet helemaal een Double XP Weekend bleek te zijn.
- Hebben we nu dus ook al te maken met fake news in de gamesindustrie?
- Eindredacteur Marvin is van mening dat fake news in de gamesindustrie al bestaat sinds de oprichting van de PU.
- "Elke maand zeggen redacteuren weer dat de teksten op tijd komen, en elke maand is dat weer niet zo."
- Een gamer in de VS is er in geslaagd een butplug aan te sluiten op Animal Crossing.
- Vissen wordt zo opeens een stuk spannender.
- Voor de lezers die niet weten wat een butplug is...
- Houden zo.

Wat valt er nog te zeggen over Cyberpunk 2077? De game die, als de E3 een competitie was, de beker in 2018 en 2019 naar huis mocht nemen. De game die ons een wereld als die in Blade Runner laat uitwonen. Een game die superieure RPG-gameplay, actie, graphics én Keanu Reeves beloofd. Eigenlijk is het enige dat ons nu nog rest de game eigenhandig uit te proberen. En dat is precies wat Raf mocht doen.

# CYBERPUNK 2077
# HIGH TECH

Raf

**TEST DE ULTIEME GENRE-MENGELMOES**

# & LOW LIFE

"Cyberpunk is mijn ding. Het genre dan. Films als Blade Runner, Ghost in the Shell (de anime) en The Matrix zouden verplichte schoolleerstof moeten zijn. Boeken als Neuromancer, Snow Crash en Altered Carbon herlees ik om de zoveel jaren. Maar op Deus Ex na hinken de games achterop. On-ver-f*cking-klaar-baar! Nu, als er een game kans maakt om die wraak-oproepende, slappe situatie weer full erect te maken, dan is dat Cyberpunk 2077 wel. Alsjeblief jongens, do not mess this up". »

DIT ZAL JE LEREN MIJ 'RICK DIKKERD' TE NOEMEN!

ALS IK JE NU EENS KEIHARD OP JE HOOFD SLA, DROOM JE DAN OVER ELEKTRISCHE SCHAPEN?

KUT, TOCH DE AFSLAG NAAR DE VERKEERDE CYBERPUNK-STAD GEPAKT

Het heeft altijd iets magisch: die eerste keer dat je op 'new game' drukt. Als die game ook nog eens Cyberpunk 2077 heet, een titel waar je intussen drie jaar naar uitkijkt, dan denk je daar in je hoofd vuurwerk en knallende champagnekurken bij. Wat hier op deze pagina's volgt is een nagenoeg letterlijk, minuut per minuut relaas van mijn ervaringen in de game. Nagenoeg pure observatie zonder persoonlijke meningen en opmerkingen. Die reserveer ik zoveel mogelijk voor de kaderstukken. Jank ook niet over spoilers, ik hield hier en daar nog wat sleutelelementen achter en vooral: deze veel te korte vier uur schaaft enkel wat opperhuid weg van de meervoudige open botbreuken die Cyberpunk belooft. Zie dit als een hands-on die ik zo ongefilterd mogelijk in jullie richting tik.

## First and foremost...

...moet ik het achtergrondverhaal van mijn personage kiezen. Een soort 'origin story light', die je min of meer verankert

> "Het eerste dat ik effectief in de game doe is de inhoud van mijn maag eruit kotsen."

in een bepaalde sociale klasse. Er zijn drie opties. 'Nomads' zijn ongebonden en (desnoods met geweld) vrijgevochten zwervers, die zelfs in dit smerig toekomstbeeld vasthouden aan eerlijkheid en integriteit. 'Street Kids' zien de stad als een jungle, waar enkel de wet van de sterkste telt. En dat is zowat de enige wet die ze (nog) niet gebroken hebben. Ten slotte zijn er de 'Corpo's', met hun verleden in een van de megacorporaties. Een wereld die weinigen levend of mentaal ongebroken verlaten. Corpo's manipuleren informatie en regels naar hun eigen belangen. Fuck fair play, voor hen zijn er enkel winnaars en verliezers. Mijn hart gaat naar Street Kid, maar omdat de Corpo-backstory me de minst populaire leek, kies ik uiteindelijk daarvoor.

## Manscaping en Brazilians

De volgende stap is mijn personage een geslacht en look geven. Ik zal in Night City, de spelwereld van Cyberpunk, door het leven gaan als V en kies daarvoor een mannelijk personage. De opties waarmee ik zijn/mijn uiterlijk kan tweaken doet denken aan de Mass Effect- en Fight Night-games van EA. Deep as fuck, dus. Nog niet alle onderdelen en opties van mijn fysiek zijn ontgrendeld, maar ik zie dat ik later instellingen kan kiezen voor 'penis' en 'schaamhaar-stijl'.
Ik sta daar langer bij stil dan ik er de tijd voor heb, maar schakel uiteindelijk toch door naar het laatste voorbereidende onderdeel. Daar mag ik punten verdelen over vijf attributes: body, intelligence, reflexes, tech en cool. Met een beetje ervaring in RPG's weet je min of meer welk effect die op de mogelijkheden van je personage hebben. Cool lijkt een buitenbeentje, maar omdat die attribute het meest aansluit op de stealth-piste die ik later wil bewandelen, investeer ik daar de meeste van dat half dozijn punten in.

## Zure intro

Het eerste dat ik effectief in de game doe is de inhoud van mijn maag eruit kotsen. Ik zie mezelf ook in de badkamerspiegel – een zeldzaamheid in dit first-person-avontuur. Een zwevende wagen brengt me naar het hoofdkwartier van de Arasaka-corporatie, waar ik op de loondienst blijk te staan van de afdeling 'counter intelligence'. Dat alles doet vermoeden dat wie Nomad of Street Kid als backstory kiest, een andere start zal maken. Een vermoeden dat intussen bevestigd werd.
Arasaka is in volle crisismodus. Ik ben getuige van een staaltje ijskoude damage control door mijn duidelijk sociopathische baas. De eikel maakt me even later medeplichtig aan een van zijn interne machtsspelletjes. Hoe dat voor hem afloopt weet ik niet. Misschien was zijn rivaal hem drie stappen voor en is hij al dood, misschien offerde hij me op als de pion die ik duidelijk ben. In ieder geval wordt al mijn peperdure corpo-software gewist en daarmee ook mijn elitestatus. Ik hoor nu bij het klootjesvolk dat zijn kop boven water tracht te houden in Night City.

### WOUT CITY

Wie in Night City iets mispeutert onder het oog van plichtsbewuste burgers – of erger nog, de politie – krijgt de arm der wet achter zich aan. Die arm eindigt meestal in een vuurwapen en jaagt je meedogenloos op. Momenteel nog iets té meedogenloos en de ontwikkelaars beloofden me dat ze dat nog zouden bijsturen.



### CYBERSPEAK




Ik vond het verfrissend dat Cyberpunk 2077 je niet bij het handje neemt wanneer ze je in deze futuristische spelwereld droppen. Het ziet ernaar uit dat je heel veel zelf moet uitzoeken, ontdekken of er toevallig over struikelen. Zo word je ook om de oren geslagen met terminologie die niet verklaard wordt, maar uit de context dient afgeleid te worden. Zoals 'klept' in plaats van gestolen, 'scream sheats' in plaats van digitale tabloids... Deze jongens volgen hier duidelijk de oercyberpunk auteur William Gibson, die in 1982 al het woord cyberspace pionierde en het later – maar als een van de eersten – had over netsurfing, de matrix en neural implants. Toeval dat Keanu Reeves ooit als Johnny Mnemonic een van Gibsons personages speelde? I think not.

## X maanden later

De volgende scène vindt zes maanden later plaats. Een van de ontwikkelaars van CD Projekt Red vertelt me dat ik in de uiteindelijke game hier een 'coole montage' krijg, die de tussenliggende periode samenvat. In mijn nieuwe leven lijk ik samen met mijn vriend Jackie erg uiteenlopende, vaak semi-legale, jobs te doen. Maar eerst leidt de game me via T-Bug, een andere kennis, door een soort VR-training-streepje-tutorial. 'Shooting' speelt zoals verwacht en omdat ik deze hands-on met een controller moet spelen merk ik een lichte aim-assist op. Headshots doen wat ze moeten doen en healing is niet automatisch maar werkt met inhalatoren, die ook andere boosts kunnen activeren. 'Melee' is aangenaam diep. Zowel met blote vuist als met zwaard kan je ontwijken, blokken, counteren en moet je een oog op je stamina houden.




## Tutorial Part II

'Stealth' is vrij standaard: gebukt rondsluipen, uit de zichtlijnen van vijanden en camera's blijven, je dodelijke of niet dodelijke stealth-aanvallen uitvoeren en je slachtoffer achteraf eventueel in containers dumpen. Stealth werkt vaak in tandem met het vierde onderdeel van de tutorial: 'Hacking'. Dat is absurd diep en vraagt volgens mij meer oefening dan die tutorial je geeft. Ik kon er behalve elk stuk elektronica in de omgeving ook een vijand hacken. In Cyberpunk zit iedereen immers vol implantaten en software. Ik liet hem zijn collega roepen, vervolgens de pin uit zijn granaat trekken en die daarna gewoon in zijn hand afgaan. Voor zo'n hack heb je in de game zelf echter heel wat specialisatie-upgrades nodig.

De hacks die ik zelf zou uitvoeren beperken zich tot het verwijderen van malware, het omzeilen van securitysystemen en quick hacks om vijanden af te leiden. Hier en daar pikken de makers iets van het meer toegankelijke Watch Dogs. Ik hoop in ieder geval dat de diepte en mogelijkheden die Cyberpunk hier ambieert uiteindelijk ook speelbaar blijven.

## Meer Eddies, meer problemen

Op naar mijn eerste échte missie, of job... of hoe je die shitshow ook wil noemen waar Jackie me in betrokken heeft. We moeten iemand opsporen die van de radar is verdwenen. We nemen mijn wagen – geen vliegende, gewoon een met vier wielen. Jackie rijdt terwijl ik met de zeven radiozenders klooi, het camerastandpunt naar third person switch (dat kan enkel met voertuigen) en me vergaap aan Night City. Een wereld van high tech en low life. Een multiculturele smeltkroes waar Eddies (Euro-Dollars) regeren. Waar alles te koop is maar weinigen dat kunnen betalen. Waar politie minder belangrijke misdaadbestrijding uitbesteedt. Waar grote corporaties een UN-delegatie ongestraft kunnen liquideren »

### TOO MUCH INFORMATION

Tijdens mijn eerste 'dagen' in Night City raak ik regelmatig overspoeld door informatie. Dat past natuurlijk helemaal in dat cyberpunk-plaatje waarin iedereen geconnecteerd is. Waar een tv-uitzending op een van de schermen in een lift je aandacht langer dan verwacht vasthoudt. Waarin je bestookt wordt met reclame en media. Waarin je personal coach je contacteert omdat hij zich zorgen maakt om je stats. Waarin random events aandacht of ijskoude apathie vragen. Waarin reclamepanelen je ogen kapen. Waarin je regelmatig de inbox van je telefoon in je hoofd moet checken... Het werd me soms wat te veel. Nogmaals, het past wel in het cyberpunk-gegeven, maar ik hoop toch dat de full game me toelaat de tijd te nemen om er op mijn eigen tempo in af te zakken.



» en waar op grote advertenties van MilfGaard "experienced cowgirls" op zoek zijn naar "stallions".

## Dokter-slager

Jackie parkeert de wagen en we wandelen een verpauperd appartementengebouw binnen in een verpauperd stuk van de stad. Een stuk gewapend straattuig staat security te spelen, maar ik leg hem met een stealth-move om. Terwijl Jackie en ik met getrokken wapens door een gang stappen komt een vrouwtje nieuwsgierig uit haar appartement. Met een plots en kort opduikende contextuele optie kan ik haar stilletjes terug naar binnen wuiven. Nice!

Mijn nog prille stealth- en hacking-skills laten me toe om een eerste reeks vijanden te omzeilen of stilletjes uit te schakelen, daarna lossen we het met kogels op. Het appartement dat we moeten hebben blijkt een geïmproviseerde organen-'kliniek'-slachthuis, waar blijkbaar dezelfde hygiëneregels als in een Frans snelwegtoilet gelden. In een badkuip gevuld met ijs vinden we de dame die we zochten. Ze leeft zelfs nog. Min of meer, toch. Ik til haar naakte lichaam uit de kuip en draag haar naar de hulpdiensten. Bloed, gore en naakt; Cyberpunk 2077 bevestigt een game voor volwassenen te zijn.

> **"Dat ik ondanks mijn lage level tijdens de shootout al mijn eigen speelstijl kan doordrukken, belooft heel wat goeds."**

## Blade Runner-vibe

Job well done, maar de missie blijkt pas echt afgelopen wanneer ik mijn appartement weer binnenstap: ik heb mijn eerste levelupgrade te pakken. Daar hoort een punt bij om een attribute mee op te schroeven én een punt waar ik een perk mee kan kiezen of upgraden. Onder elke attribute zitten twee perk- (of skill-) trees met telkens een dikke twintig à dertig van die perks. Yep, Cyberpunk neemt zijn RPG-shit serieus. In de Cold Blooded perk-tree onder de Cool-attribute kies ik de optie om met messen te kunnen gooien. Voor ik mijn bed opzoek (een primair objectief op dit moment in de game) kijk ik nog even door de jaloezieën naar de orgie van lichtreclames in Night City. De soundtrack speelt daar een gepast meewarig saxofoondeuntje bij. Perfect voor deze tijdloze, donkere detective-vibe. Dit is perfecte neon-noir zoals de boeken van William Gibson of de Blade Runner-films die opvoeren.

## Komt een Corpo bij de dokter...

De volgende ochtend brengt de belofte van een nieuwe job. Een echte deze keer. In de zin dat er veel geld mee te verdienen valt. Maar ook omdat deze uit verschillende, in elkaar passende onder-

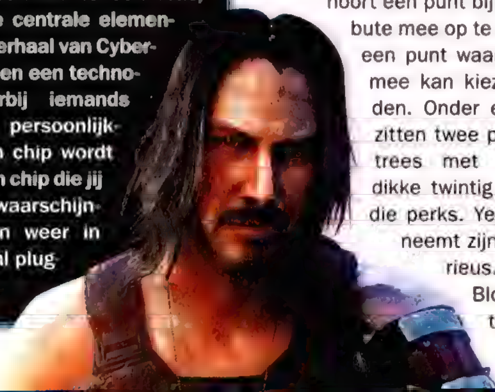
### 1001 INSPIRATIES

Cyberpunk 2077 is natuurlijk in de eerste plek zijn eigen game, maar als we toch enkele 'inspiratiebronnen' van specifieke gameplaymechanismen mogen aanhalen...

- De implantaat-upgrades van Deus Ex: Human Revolution.
- De creëer-je-personage-opties van Fight Night.
- De rij-mechanismen, alternatieve bezigheden en het wanted level van GTA.
- De quick- én deep-hacks van Watch Dogs.
- De no-nonsense-dialogen van The Witcher.
- De verhaal aandrijvende dialoogopties en interpersoonlijke relaties van Mass Effect.
- De neon-noir-vibe en zweefauto's van Blade Runner.
- Jackie die met zijn "allright, allright, allright" Matthew McConaughew uit 'Dazed & Confused' en nagenoeg elk interview met de man emuleert.

### WHERE'S KEANU?

Geen Keanu Reeves bespeurd in die eerste vier uur. Mijn 5 cents? Johnny Silverhand is een relic, een van de centrale elementen in het verhaal van Cyberpunk 2077 en een technologie waarbij iemands volledige persoonlijkheid in een chip wordt geprint. Een chip die jij naar alle waarschijnlijkheid dan weer in jouw kop zal pluggen.





delen bestaat en ik een eerste blik krijg op de vrijheid die de game me belooft bij hoe ik het wil aanpakken. Maar eerst even langs een bevriende dokter. Die geeft me een stinkdure oogprothese die gelinkt is aan een politiedatabase. Handig om de naam en eventueel strafblad of zwakheden van elk personage dat ik tegenkom te achterhalen. De doc laat me ook door zijn implantaat- en augment-catalogus browsen.

De manier waarop je je lichaam kan upgraden heeft net zoals in Deus Ex een enorme impact op je gameplay. Verdeeld over je hele lichaam zijn er 19 slots voor implantaten en elk daarvan is nog eens met een, twee of drie mods te tweaken. Uit wat de dokter in voorraad heeft kan ik enkel iets voor mijn rechterhand betalen. Voor de rest ontbreekt het me aan Eddies én aan die andere waarde-eenheid in de game: street cred.

## NO CRASH

Ik hoorde van een andere journo dat zijn game crashte. Dat gebeurde bij mij niet. Ik liep ook tegen verrassend weinig glitches of kleine bugs aan. Soms blokkeerde een personage me de doorgang of was het langer dan nodig naar de sweet spot zoeken om een knop te activeren. Af en toe is de wereld iets te steriel, lijken alle vrouwen hun borsten bij dezelfde dokter te hebben gehaald, viel me een onnatuurlijke animatie op of reageerde een of andere NPC niet echt geloofwaardig. Dingen die je in een andere game minder zouden opvallen, maar hier gewoon iets scherper contrasteren in een over de hele lijn indrukwekkend geheel.




## Deal! (tot ik een betere krijg)

Terug naar die high-risk-/high-reward-job. Eerst tracht ik zo veel mogelijk onbekende variabelen in te vullen. Daarom besluit ik in te gaan op een off the books afspraak met een van de vele spelers in dit potentieel dodelijke schaakspel. Die speler is een Corpo en mijn achtergrond maakt dat ik tijdens dat 'contact' meer dialoogopties en andere opties krijg dan een speler met een andere backstory. Ik sluit een deal met haar, maar doorzie ook meteen hoe ze mij waarschijnlijk onder de spreekwoordelijke bus zal gooien om haar eigen agenda door te drukken. In een nogal ongemakkelijk onderonsje met een ander sleutelpersonage in deze missie – de leider van een gewelddadige junkie-bende – verraad ik de Corpo. Fok haar. Dat blijkt de juiste, of in ieder geval een goede move. Zo sta ik immers niet alleen wanneer ze haar agressieve plan B (of was het altijd al haar plan A?) activeert. Dat ik ondanks mijn lage en nog relatief ongespecialiseerde level tijdens de shootout die daarop volgt toch al mijn eigen speelstijl kan doordrukken, belooft heel wat goeds voor de rest van de game.

## Geen seks in de champagne room

Mijn toegewezen vier uur zitten er bijna op, maar ik kan nog net het begin van de volgende missiefase spelen. Die leidt naar een face-to-face met ene Evelyn Parker in de privé-lounge van een stripclub-bordeel. Waar de gesprekken met de random NPC's uiteindelijk kort en kunstmatig lijken, reageert zij heel overtuigend en natuurlijk op mijn dialoogkeuzes. Het lijkt een detail, maar dit heb ik nog nooit gezien in een interactief segment van een RPG.

Naast de info die ik zoek – en voor zover Evelyn bereid is me die ongekleurd te geven – krijg ik weer wat meer zicht op de grote, kleine, openlijke en verdoken politieke machinaties die Night City drijven. Ik weet in ieder geval hoe deze game speelt (strak) en wat het allemaal belooft (immens veel). Tegelijkertijd besef ik ook dat ik alleen maar mijn spreekwoordelijke grote teen heb gedipt in de oceaan die Cyberpunk 2077 heet.



**VERWACHTING RAF:**

Ik kan niet herhalen hoe kort die vier uur leken en hoe groot – en herspeelbaar – de game is. Aan ambities geen gebrek, en ik heb ze nog niet kunnen betrappen op het niet nakomen ervan. Als alles goed gaat wordt dit de ultieme GTA-Witcher-Deus Ex-Watch Dogs-Mass Effect-cross-over.

- + Extreem herspeelbaar.
- + Volwassen look, dialogen en inhoud.
- + Zoek-het-zelf-maar-uit-aanpak.
- – Information overload.
- – Onbelangrijke NPC's en wandelende clichés.

ACTIE-RPG/FPS
CD PROJEKT RED
1 SPELER
19 NOVEMBER 2020

# KEN JE CREATOR

Satiella

**Satiella kan iets heel bijzonders: digitale werelden heel even in échte werelden veranderen. In deze bijzondere momentopnames zien we fantasiewerelden realiteit worden, met Satiella haar ongelooflijke kostuums als middelpunt.**


Foto: orkfotografie.nl


Foto: Robin Morgan Photography

## DIT BEN IK!

Hiii! Mijn naam is Satiella, ik ben nu ongeveer drie jaar echt actief in het cosplay-wereldje en haal hier enorm veel plezier uit. Gamen doe ik al sinds ik jong ben en de designs van mijn favoriete characters vond ik altijd al supertof. Niet gek dus dat ik uiteindelijk besloot dat ik die outfits ook aan wilde trekken! Het allerleukste aan cosplay vind ik het recreëren van een concept in het echt. Daarom zoek ik graag toffe, passende locaties bij de characters. Dit heeft me al op veel bijzondere plekken gebracht, en zo heb ik de nodige avonturen beleefd in kostuum. Mijn droom is een keer met een kostuum naar Blizzcon te gaan, dat is voor mij de ultieme cosplay-belevenis! Verder leer ik graag nog meer craft-skills, zodat ik alles zelf kan maken. Op het moment houd ik me vooral bezig met het maken van armor en props, en laat ik het echte naaiwerk nog even over aan professionals!


Foto: Tobias Schmelzer


Foto: orkfotografie.nl

## VIND ME OP TWITCH EN INSTAGRAM!

**Twitch (@satiella)**
Sinds kort stream ik ook op Twitch. Dit was een idee van mijn Instagram-volgers, en ik beleef er enorm veel plezier aan. Ik stream vooral mijn avonturen in World of Warcraft, maar ben ook bezig om het craftwerk van mijn cosplays te kunnen streamen zodat mensen mee kunnen kijken naar de totstandkoming van een nieuwe cosplay! Het leukste aan Twitch vind ik het community-gevoel, je kunt echt de tijd nemen om gezellig met mensen te praten en uitgebreid antwoord te geven op vragen.


Foto: Mike Attinger Photo

**Instagram (@satiellacosplay)**
Het actiefst ben ik op Instagram. Ik maakte mijn account drie jaar geleden, en dat markeert ook het punt dat ik 'serieuzer' werd met de hobby. Toen ik echt begon met shoots wilde ik een plek om de foto's te delen met mensen buiten mijn directe kringen (ik was immers best trots!). Ik begon met een Facebook-pagina (die nog steeds bestaat als Satiellacos) maar schakelde al snel over naar Instagram omdat ik dat platform chiller vond, ook qua contact met je volgers. Op Instagram plaats ik natuurlijk de resultaten van alle shoots, maar ook previews en work-in-progress-dingen. Verder post ik in mijn Stories nog behind-the-scenes-filmpjes, progressiefoto's van de projecten die ik maak en updates over mijn dagelijkse/gamende leven.


Foto: Mike Attinger Photo


Foto: Mike Attinger Photo

# MIJN FAVORIETE WERK

Deze foto van Jaina hebben we genomen op een echt schip. Blizzard benaderde me of ze hem ook mochten posten, dat was wel even een toppunt!


Foto: Henk van Rijssen

Ik werk heel graag met paarden en verwerk dat ook in shoots. Ciri heeft een zwart paard, dus dat was perfect voor een paardenshoot.

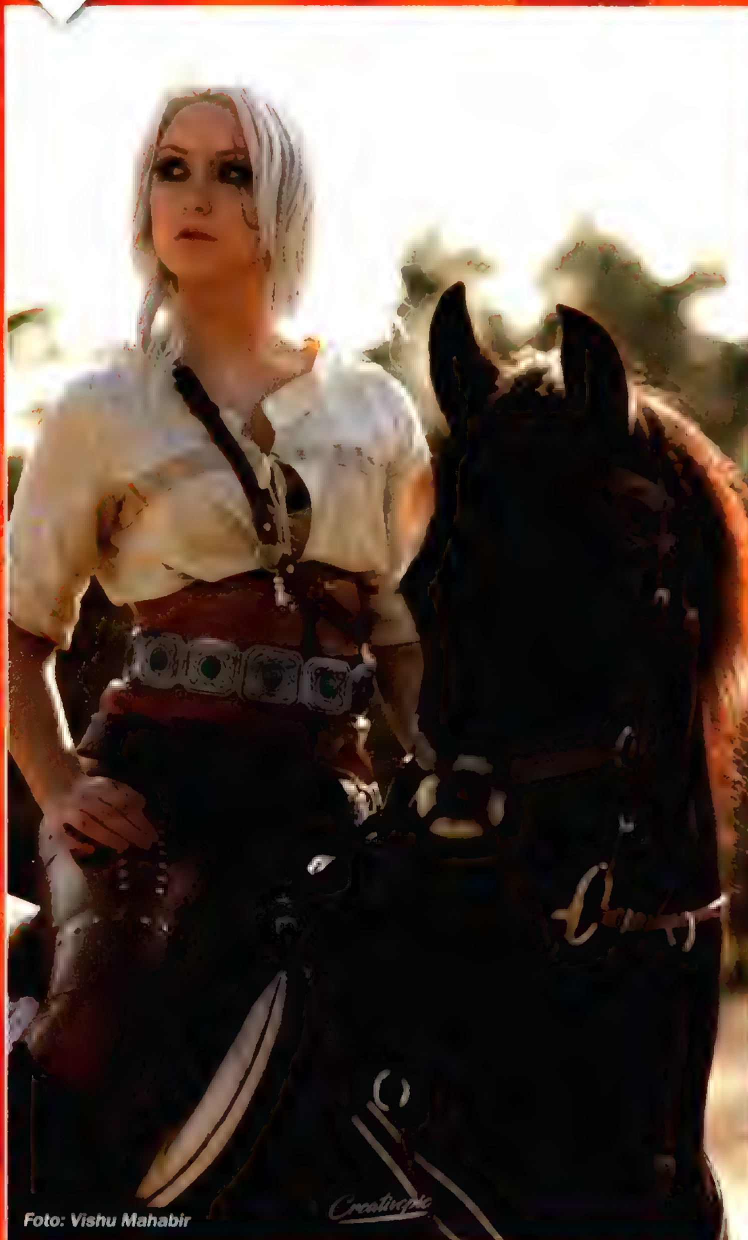

Foto: Vishu Mahabir


Foto: Aleksander.photo

Ik ben ook afgereisd naar Polen voor een driedaags shootweekend met verschillende internationale fotografen. Ik had drie kostuums mee, waaronder Alleria. Die heb ik in een maand in elkaar gezet voor dit weekend.


Foto: Rawrshootings

# IK HOUD VAN GAMEN!

Op het moment speel ik weer volop World of Warcraft als voorbereiding op de nieuwe uitbreiding, Shadowlands. Ik ben een gigantische lore nerd, dus de hype voor deze, waarschijnlijk ***lore heavy*** expansion is groot. Ik speel WoW al 11 jaar en het is een van de grootste inspiraties voor mijn cosplay. Toen ik begon vond ik de designs echter vaak nog erg eng, ze zijn niet bepaald de makkelijkste om te maken... Langzamerhand krijg ik er meer vertrouwen in en heb ik wat grotere projecten op mijn to-do-list gezet. Verder speel ik graag singleplayer-games en zo nu en dan een potje League of Legends of Teamfight Tactics.

## CATAWIKI TELT JE WINST UIT

# PURIJSBEPALING GRADDUS' DIDDY

**Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. *Eénmaal, andermaal…***




### GRADDUS
#### VIDEO GAME SUPER STARS - DIDDY KONG RACING (TOY BIZ): DIDDY KONG

Diddy Kong Racing is een van mijn favoriete Nintendo 64-games. Het is kleurrijk, vrolijk en ik hoef de cartridge maar in m'n handen te hebben, of ik voel me direct weer een 14-jarig jochie. Van alle N64-games (ik own ze allemaal!) is DKR degene die ik elk jaar minstens één keer uitspeel.

Dezelfde nostalgische happy vibe krijg ik van mijn Diddy-figurine. Verschenen in 1996, maar nog steeds in mint, sealed verpakking. Ik kocht dit kleinood ooit bij een gaming merch-website toen ik m'n gameroom aan het pimpen was, samen met nog een hele zooi andere oude poppetjes. Ik was meteen verliefd. Want kijk nou, die cute stripfiguurogen. En moet je zien: origineel artwork op de verpakking. Hoe vet!

Of het ook wat waard is? Dat kan Diana me vast vertellen, maar de emotionele waarde die ik er elke dag uithaal door er alleen maar naar te kijken, is onbetaalbaar…



### DIANA'S TAXATIE

Graddus, wat een een tof item! We hebben te maken met een Diddy Kong-figure nog in blister (de plastic verpakking), gemaakt door Toy Biz van de Nintendo 64-game Diddy Kong Racing, uitgebracht door Rareware. In deze game maakte bepaalde, later iconische figuren, ook voor het eerst hun opwachting. Onder andere de bruine beer Banjo van Banjo-Kazooie en Conker van Conker's Bad Fur Day, die later hun eigen games kregen. De game is later nog uitgebracht op de Nintendo DS, alleen werden Banjo en Conker toen vervangen door Dixie en Tiny Kong.

Wat betreft jouw item: wat deze serie speciaal maakt is dat de racewagens ook echt kunnen rijden door middel van een pull back-systeem. Bovendien zijn ze zeer kundig gemaakt met een mooie afwerking. Als je je serie compleet wil maken, dan moet je alleen nog even Wiz Pig en Banjo erbij zien te regelen.

Jouw item is duidelijk nog in prachtige staat, compleet in blister, en zo zie je ze natuurlijk niet veel meer. En ik moet zeggen, uit de bovenstaande serie van drie is Diddy Kong wel het meest populair. Ik taxeer jouw item daarom tussen de 75-100 euro.

#### OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur een mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf mét het item naar redactie@power-unlimited.nl en wie weet kom jij wel op deze pagina te staan!



#### DIANA'S DINGETJE




Het is altijd moeilijk kiezen als je zoveel toffe dingen langs ziet komen… maar ik heb er toch een gevonden die ook nog eens leuk aansluit bij het item van Graddus. Dit is een Nintendo 64 Clear Blue special edition, nog compleet in de doos.

De Nintendo 64 kwam in 1997 op de markt als de opvolger van de Super Nintendo (SNES). In totaal zijn ongeveer 33 miljoen N64-consoles verkocht. Klinkt veel – en dat is het ook, maar toch is het aanzienlijk minder dan de 49 miljoen van de SNES en de bijna 62 miljoen van de NES. Maar ja, die hadden niet de concurrentie van een grote jongen als de PlayStation 1.

Voor de Nintendo 64 zijn in totaal bijna 400 games verschenen, al moest je een flinke import-business opzetten om een groot deel ervan in huis te halen, aangezien lang niet alles in Europa verscheen.

Het best verkochte spel voor de Nintendo 64 is Super Mario 64 (ruim 11 miljoen). Dit was ook de releasegame waar de console mee verscheen en tevens het spel waar de laatste bundels mee werden uitgegeven, zoals ook deze Clear Blue-editie.

De standaard kleur voor de N64 is zwart/donkergrijs, ook wel Charcoal Grey genoemd, en de Clear Blue-versie is een van de special editions uitgebracht door Nintendo. Wat hem zo kostbaar maakt is in eerste instantie natuurlijk dat er veel minder gemaakt zijn, daarnaast heeft deze versie ook de originele doos nog. En dus is 320 euro het hoogste bod dat gegeven is!

# DE TOEKOMST VAN GAMING...

# BEGINT HIER

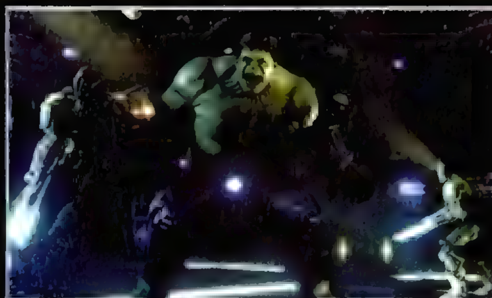
Terwijl we langzaam uit de Corona-crisis kruipen, knipperend met onze ogen alsof we de kluisdeur van Vault 101 net open hebben geduwd, schittert ons een prachtige toekomst tegemoet. Eentje vol met indrukwekkende videogames, al dan niet next-gen, die we in de komende pagina's praktisch al-le-maal gaan bespreken.

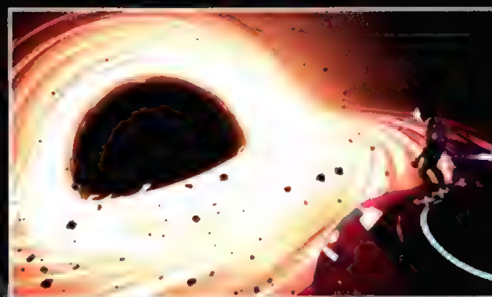




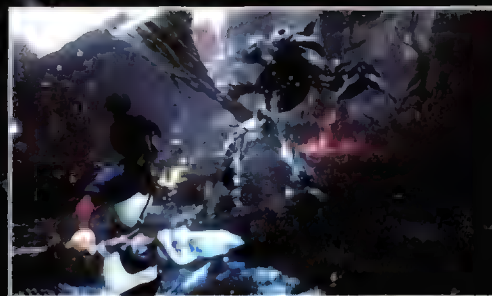
## EN DE GAMES VAN DE TOEKOMST ZIJN:

















## CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

# HET IS INDERDAAD ABOUT DAMN TIME!

**In 1996 was Crash Bandicoot de 3D-platformer-pionier én forceerde het de doorbraak van ontwikkelaar Naughty Dog. Destijds vond Raf zich "te oud voor die cartoony kiddie-games", tot een roommate met een PlayStation kwam aanzetten en Crash uiteindelijk meer uren draaide dan de eerste Resident Evil. Wie beter dan onze excuusbelg om de makers van de vierde Crash Bandicoot op eventuele b.s. te betrappen?**







Een paar E3's geleden had ik twee afspraken bij Activision. Een voor een hands-on met Destiny en een voor "een grote nog niet aangekondigde titel." Toen dat een remaster-compilatie van de eerste drie Crash Bandicoots bleek te zijn, wist ik niet goed hoe te reageren. Aan de ene kant ging het van "fuck, ga ik kostbare E3-tijd verschijten aan de zoveelste opgewarmde nostalgiekick?" Aan de andere kant maakte die eerste blik op wat de N. Sane Trilogy zou worden gameherinneringen los waar ik twintig jaar lang niet meer aan gedacht had. Uiteindelijk zou ik die remasterbundel nooit reviewen, maar het exemplaar dat ze me opstuurden speelde ik wel helemaal uit. Dat ongeveer 10 miljoen anderen dat ook deden, heeft uitgever Activision vast mede overtuigd om deze Crash Bandicoot 4: It's About Time het groene licht te geven. De échte opvolger voor die Crash Bandicoot 3: Warped uit – fuck mij – 1998!

### SONICS KONT

In 1994 kon je de hele loonlijst van Naughty Dog nog op twee vingers tellen. Jason Rubin en Andy Gavin. Met een half dozijn titels op hun naam zochten ze naar hun volgende idee. Aan de ene kant waren ze grote fans van platformgames als Sonic en Donkey Kong Country, een genre waarvan nagenoeg elk game samen te vatten was als "loop van links naar rechts, spring en deel af en toe een klap uit". Aan de andere kant hadden ze in de arcadehallen de eerste 3D-games als Virtua Races en Virtua Fighter opgemerkt, en ze vroegen zich af hoe een 3D-platformgame er uit zou zien. Een van de antwoorden was dat je continu tegen de kont van je personage zou aankijken. De codenaam van de game die uiteindelijk Crash Bandicoot zou worden, was dan ook lange tijd S.A.G., kort voor Sonic's Ass Game.

> "CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME BELOOFT EEN HARDCORE AANWINST VOOR HET GENRE TE ZIJN."

### FAST FORWARD...

...naar juni 2020. Telefoon van mijn favoriete Activision-guy. Of ik een exclusief interview kwijt kon met de makers van een nieuwe "high profile titel"? En opnieuw was er die zweem van lichte teleurstelling toen het niet over de volgende Call of Duty, een vroeger dan verwachte opvolger voor Sekiro of de eerste Guitar Hero voor de next-gen ging, maar over een nieuwe Crash Bandicoot. En opnieuw ruimde diezelfde teleurstelling vrij snel plaats voor licht kinderlijke opwinding. Geen remaster of remake. Geen reboot, bundel of kartracing-spin-off, maar een échte nieuwe. Gemaakt door de sympathieke jongens van Toys for Bob. De studio die met Skylanders bewees dat ze een





**weetje • weetje**

*Bandicoot moest Sony's antwoord worden op Sega's Sonic en Nintendo's Mario, ook al nam midden jaren '90 het belang van videogamemascottes af. Die 'Crash' kwam er pas toen de makers hem kratten lieten stukslaan om wat leven te blazen in saaiere level-onderdelen.*





gewaagde gok in een wereldhit kunnen omtoveren, én ons na de Xbox One- en Switch-versies van die N. Sane Trilogy niet meer hoefden te overtuigen van hun respect voor het bronmateriaal.

## 'HET WERD TIJD'

Zo laat de ondertitel van de volgende Crash Bandicoot zich vertalen, maar na meer dan twintig jaar kan je de vraag stellen of het intussen misschien niet te laat is. Die 10 miljoen exemplaren van de geremasterde trilogie doen vermoeden van niet, maar daar speelde natuurlijk de nostalgiefactor nog mee. Vandaag zijn 3D-platformgames al lang geen zeldzaamheid meer. Titels als Super Mario Galaxy hebben de zoveelste nieuwe standaard gezet en de gameplaytrailer van Ratchet & Clank: Rift Apart stond moeiteloos rechtop tussen alle aangekondigde PlayStation 5-knallers. Maar soms is meer gewoon beter, zeker als die 'meer' voortbouwt op een sterke traditie en al helemaal als het op meer dan één console te spelen is. Bovendien acht ik de kans dat Toys for Bob weet wat de speler vandaag verwacht, groter dan twee arrestaties en evenveel soa's op een vrijgezellenavond in Vegas.

## BALLS OUT

It's About Time begint traditiegetrouw met een blik op de plannen van de oppositie. In dit geval is dat Doctor Neo Cortex, Dr. N. Trophy en de eeuwoude witch doctor Uka Uka. Na Crash' laatste avonturen zitten die al tientallen jaren gestrand op een afgelegen planeet. Wanneer ze er uiteindelijk in slagen om te ontsnappen scheuren ze daarbij een gat ter grootte van een megalomane psychopathische wetenschapper in het tijd-ruimte-weefsel. De weg naar werelddominantie ligt weer open. Ach, doe gelijk de dominantie over het hele universum... of weet je, waarom niet het multiversum? Als je dan toch voor cartoonclichés gaat, kan je er net zo goed balls out voor gaan. Of toch zo balls out als een game voor alle leeftijden kán gaan.

## GEZIEN, GESPEELD, GEDAAN

Ik sprak design producer Lou Studdert van Toys for Bob onlangs over het evenwicht vinden tussen wat fans van de eerste drie games (in originele of geremasterde versies) van een Crash Bandicoot-game verwachten, en het tegemoetkomen aan de eisen van een totaal nieuwe generatie gamers, die het "alle- »

## GOOGLE-PROOF?

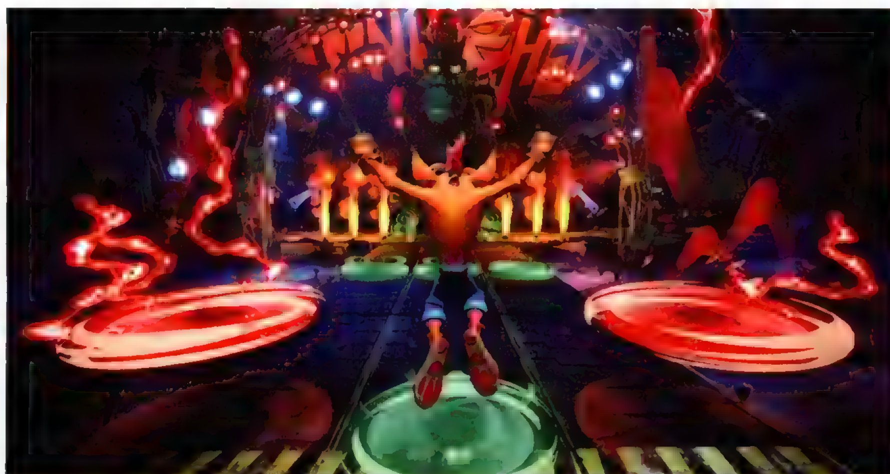
**Jak, Daxter, Ratchet en co spelen het safe. Er zijn geen echte hipster-elfen, otter-wezel-hybrides of Lombaxen. Maar in Sly Raccoon zien we nog steeds een wasbeer. In Donkey Kong zien we nog een aap en neem Sonics kleurshampoo af en je herkent er weer een egel in. Crash Bandicoot moet een Tasmaanse buideldas voorstellen. Ik heb wat afbeeldingen van zo'n ding gegoogeld en kan je afraden om dat ook te doen. Wel ben ik meer dan ooit een voorstander van creatieve vrijheid... en/of milde hallucinogenen.**



## BUIDELDAS-BEATS

***Q:* "De originele soundtrack bleek populair genoeg om in Spotify-lijstjes op te duiken, in de remaster van Nitro Fuelled kon je voor het 16-bit-orgineel gaan en muziek is sowieso tot op zekere hoogte een gameplay-element voor een Crash Bandicoot-game. Met hoeveel stress-acné loopt jullie geluidsjongen momenteel rond?"**

**A: Design-producer Lou Studdert: (lacht) *"Dat valt wel mee, maar ik begrijp je vraag. Wat ik je nu al kan vertellen is dat we een gloednieuwe soundtrack zullen hebben, gemaakt door ons gepassioneerde team dat veelal een achtergrond in de muziekindustrie heeft. Maar wanneer ik zeg dat we er pas later meer over willen onthullen, dan kan je daar al enigszins uit afleiden hoeveel belang wij aan de audio-kant van deze game hechten".***





maal al gezien, gespeeld en gedaan heeft." Het lange antwoord liet zich samenvatten als "niets weggooien, maar verbeteren en voortbouwen." Mmmmkay, maar, ahem, zelfde vraag en nu graag met wat praktische voorbeelden. "Wat we niet weggooiden was die precieze besturing en verrassende perspectief- en camerastandpunt-wissels.



**weetje • weetje**

*In een eerste versie was Crash geen buideldas maar een wombat. Willie The Wombat. Een naam die al snel en terecht werd afgevoerd als te dorky. De toenmalige uitgever drong aan op Wez/Wuzzle The Wombat of Ozzie the Otzel. Ontwikkelaar Naughty Dog moest dreigen om het project te droppen als het niet Crash Bandicoot werd.*

Daarnaast krijgen Crash en de andere personages warmee je zal spelen meer manieren om door de spelwereld te navigeren, vijanden te verslaan en omgevingspuzzels op te lossen. Denk onder andere aan wall-running, rail-grinding en touwslingeren." Dat gaat al meer in de goeie richting. Maar wacht, er is meer.

## SPIDER-CRASH?

De échte gameplay-innovatie voor Crash Bandicoot 4: It's About Time, zit immers in de vier Quantum Masks die je personage onderweg zal vinden. In de derde game dook al zo'n exotisch ritueel masker op, maar nummer vier tilt die voodoo-mumbo-jumbo van de Polynesische variant naar een hoger level. Lou Studdert kon over twee van die vier maskers al iets lossen.

## PREVIOUSLY ON CRASH BANDICOOT

### CRASH BANDICOOT

**De sinistere Doctor Neo Cortex ontvoert de buideldas Crash Bandicoot met de bedoeling hem aan het hoofd te zetten van zijn genetisch opgeschroefde dierenleger. Een experiment loopt fout. Crash keert zich tegen zijn meester, saboteert diens plan voor werelddominantie en redt onderweg nog een vrouwtje van zijn soort. Oh yeah, Crash is een playah.**




### CRASH BANDICOOT: CORTEX STRIKES BACK

**Cortex én een van diens rivalen proberen Crash te manipuleren tot het zoeken van krachtige kristallen. Met de hulp van zijn zus Coco en wat deep-space-platformgein worden ook Cortex' nieuwe plannen verijdeld.**




### CRASH BANDICOOT: WARPED

**Met de hulp van een magisch masker reizen Crash en Coco door de tijd. Hun missie: die speciale kristallen in hun originele vindplaats weg te graaien voor de criminele freaks van de tegenpartij dat doen.**










"GEEN REMASTER OF REMAKE. GEEN REBOOT, BUNDEL OF KARTRACING-SPIN-OFF, MAAR EEN ÉCHTE NIEUWE."

Met het Kapunawa of Time-Mask kan je de tijd naar slow-motion terugschroeven. Het Ika Ika of Gravity-Mask laat je toe om de zwaartekracht te flippen zodat je ondersteboven kan lopen en springen. Verrassende perspectiefwissels? Check! Een heel andere perspectiefwissel is dat je behalve met Crash en Coco, deze keer ook sommige levels als die Doctor Neo Cortex en misschien nog wel ander bad guys zult spelen.

## PLATFORMER IN HART EN ZIEL

Aan het eind van de rit belooft Crash Bandicoot 4 een pure 3D-platformer te worden, met alle toeters, bellen en visuele bling die je vandaag van zo'n game mag verwachten. Een game die slim genoeg is om verder te kijken dan de fans van weleer. Die hebben het wachten op een volgende toch al jaren geleden opgegeven. Het maakt dus niet uit dat je nog nooit een van de vorige of geremasterde afleveringen gespeeld zou hebben. Daarnaast is een volgens mij onderschatte troef het feit dat het een volbloed platformgame is. Geen actiegame of kindvriendelijke shooter met platformelementen, zoals bijvoorbeeld zo'n Ratchet & Clank, maar een game opgebouwd als een hindernisbaan, waarin je omgeving, vijanden en bosses niet met wapens of gadgets bedwingt, maar met een uitgebreide batterij goed gesmeerde platformmechanics. Uit de schattige personages en de snoepwinkeldisco-kleuren zou je het niet afleiden, maar Crash Bandicoot 4: It's About Time belooft een hardcore aanwinst voor het genre te zijn.

## CO-OP?

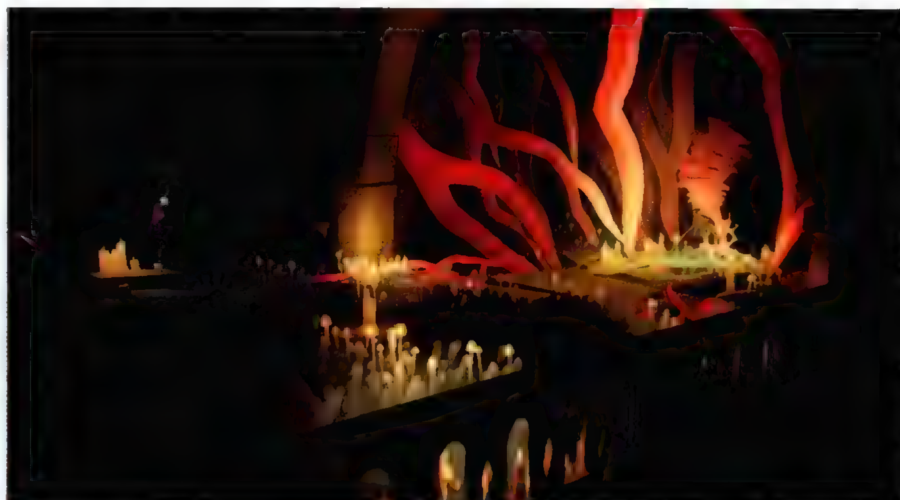
**Je mag het vraagteken achter die vier letters hierboven gerust als hoopvol interpreteren. Maar toen we de design-producer van de game naar co-op vroegen, klonk het antwoord staalhard "nee". Wel beloofde hij "een soort couch-beleving" waar hij op dat moment nog niet meer over mocht vertellen. Maar geen co-op, dus. Volgens mij een gemiste kans voor zo'n generaties overbruggende game.**

SOLAR ASH

# ONTERECHT ONDER DE RADAR

**Jacco heeft een speciale radar voor speciale games. En hoewel hij niet op ieders radar staat, dook daar laatst toch Solar Ash op, de opvolger van het geweldige Hyper Light Drifter.**









Tijdens de The Future of Gaming-presentatie over de PS5 zag ik een trailer voor Solar Ash, waarbij direct alle alarmbellen afgingen. Dit lijkt op Hyper Light Drifter, maar dan in 3D! Het bleek nog veel beter te zijn; Solar Ash is een daadwerkelijk vervolg op Heart Machines ondergewaardeerde titel. En niemand lijkt ervan te weten.
Eerst even een stukje context, want anders begrijp je helemaal niks van mijn gebazel. Hyper Light Drifter verscheen in 2016 en is een soort sci-fi-fantasy-versie van Zelda: A Link to the Past, maar dan met meer hack-&-slash-actie. Je bent een mannetje met een energiezwaard – en helaas ook een vage ziekte – in een futuristische, Ghibli-achtige wereld. De artstyle blaast dankzij ongelooflijke details en diepte-effecten menig pixelartgame omver, en de chiptunes geven de wereld iets heel onheilspellends mee. Door de megapittige gevechten, simpele doch zeer bevredigende upgrades, briljant gebruik van de dash move én sobere verhaalvertelling is Hyper Light Drifter een van de beste indiegames ooit.

## HEEL VEEL VRAGEN

Goed, daar komt dus een soort van vervolg op. Geen direct vervolg, maar wel in hetzelfde universum met een nieuwe 'drifter' – een soort verzamelaar van vergeten technologie en kennis – en een nieuw verhaal. De grootste verandering is echter dat Heart Machine voor volledig driedimensionale graphics gaat, in plaats van de meesterlijke pixelart uit de vorige game. Ergens wel jammer, maar afgaande op de eerste beelden kan ik niet ontkennen dat de wereld dezelfde sfeer ádemt. De rood-paarse kleuren zijn terug, overal vind je overblijfselen van een vergane samenleving en... is dat een ruimteschip?
Yep, Solar Ash gaat de ruimte in. Dat opent potentieel deuren naar een oneindige hoeveelheid uiteenlopende locaties, iets waar Heart Machine koning in is, en waarmee voor mij een (action-)adventuregame staat of valt. Tot nu toe zijn er een paar locaties onthuld die mijn vermoeden bevestigen. Zo is er een vervallen stad met surrealistisch zwevende brokstukken, een woestijn met een skelet van een gigantisch beest in de verte en een toendra met nog meer brokstukken en een neergestort ruimteschip. En elke planeet roept 101 vragen op.

> "HET ZAL MIJ BENIEUWEN OF HET VECHTSYSTEEM HYPER LIGHT DRIFTER KAN EVENAREN NU JE ALS KJELD NUIS DOOR LANDSCHAPPEN RAAST."



## GLIJDEN

Gelukkig lijken die vragen in Solar Ash duidelijker beantwoord te worden dan in Hyper Light Drifter. Laatstgenoemde werd namelijk geprezen om het overbrengen van een verhaal middels plaatjes en cryptische teksten. Heart Machine hint bij Solar Ash naar een iets explicieter verhaal dankzij voice-acting, in ieder geval in de trailers dan. Die onthullen dat een nieuwe, vrouwelijke Drifter door de Ultravoid reist, een soort wormgat dat complete werelden opslokt en praktisch een eeuwige gevangenis vormt. Een mysterieuze gedaante bevestigt dat op ruwe wijze als de Drifter arriveert, waarna ze op reis gaat, gevangen personages ontmoet en vecht tegen monsters die 100% zeker iets te maken hebben met het vorige deel.









De vrouwelijke Drifter heeft trouwens veel weg van die uit Hyper Light Drifter, maar met één groot verschil: ze kan haar energie gebruiken om als een soort skater door landschappen te glijden, dan wel op d'r kop over wolken en springend op gewichtloze objecten. Die mechaniek staat ogenschijnlijk centraal in de game, waarmee het in sommige gevallen doet denken aan Journey, maar ook aan het platformen in astral plane-levels uit games als Control, Astral Chain en DMC. De Drifter beschikt namelijk ook over een megahandige lightsaber-grijphaak om dichterbij platformen te komen. Wat mij betreft lijkt dat een gouden mix.

Combat hebben we nog niet echt gezien, maar je gaat me niet vertellen dat het zwaard uit de gameplaybeelden enkel voor de sier is en niet om in het oog van dat paarsige monster te rammen. Het zal mij trouwens benieuwen of het vechtsysteem de finesse uit Hyper Light Drifter kan evenaren, nu je als Kjeld Nuis door landschappen kunt razen. Maar goed, deze getalenteerde ontwikkelaar heeft het in zich om er iets fantastisch moois van te maken. Misschien spelen geweren een grotere rol in de game?

## MISSIE GESLAAGD

Zelfs als je al het beschikbare materiaal uitpluist weten we nog bijster weinig over de game. Hoe reis je tussen verschillende werelden? En is die cape wel handig als je al pirouetten draaiend monsters bevecht? Maar dat is oké, want ik durf te wedden dat de meesten van jullie Solar Ash niet op de radar hadden, of misschien wel helemaal niet wisten dat Hyper Light Drifter bestaat (hint nummer drie dat je die moet spelen)! Dus denk je: hé, dat klinkt wel tof allemaal, dan is mijn missie geslaagd.



DEMON'S SOULS

# ÉÉN DEMON, MEERDERE ZIELEN

**Samuel blijft het zeggen: Dark Souls was de belangrijkste game van de afgelopen twee generaties. Maar die game was er nooit geweest zonder z'n exclusievere, minder gespeelde en vaak vergeten voorganger: Demon's Souls, de bakermat van een volledig nieuw genre!**





## WAAROM DEMON'S SOULS EEN REMAKE KRIJGT

In een tijd waarin gaming steeds meer formulair begon te worden, durfde één relatief onbekende Japanse studio een passieprojectje uit te brengen op de PlayStation 3, die tegen alle regels van gaming in leek te gaan. Zo legde Demon's Souls z'n complexe systemen nauwelijks uit, waardoor de game in mysterie gewikkeld was. Ook verwierf de game een beruchte reputatie om z'n hoge, onvergeeflijke moeilijkheidsgraad, waarbij sterven (dat vaak gebeurde) immense gevolgen had voor je voortgang. Allemaal elementen waarvan men dacht dat het succes in de weg zou gaan zitten, maar niets was minder waar: de hoge kwaliteit van Demon's Souls zorgde voor dusdanig veel mond-tot-mondreclame dat het een culthit werd. En dat heeft uiteindelijk geleid tot een van de belangrijkste subgenres van het afgelopen decennium: de soulslike.

## OFFLINE

Een groot deel van de miljoenen, hedendaagse soulslike-fans heeft Demon's Souls nooit kunnen ervaren. De game werd immers uitgebracht als vrij obscure, relatief low budget PS3-exclusive. En zelfs als je tegenwoordig een exemplaar op de kop weet te tikken dan is het onmogelijk om Demon's Souls te ervaren zoals in 2009. Zo zijn de servers in begin 2018 offline gehaald, waardoor belangrijke functies als PvP en het World Tendency-systeem niet meer mogelijk zijn. Alleen daarom is het geweldig dat Demon's Souls een tweede leven wordt ingeblazen: het zorgt ervoor dat mensen de kans krijgen om de eerste (en meest hardcore!) Souls-game volledig te kunnen beleven.

> "WE MOGEN DEZE REMAKE NU AL EEN TECHNISCH MEESTERWERK NOEMEN."



## MEESTERWERK

Technisch gezien had de wederopwekking van Demon's Souls echter ook kunnen gebeuren in de vorm van een simpele remaster, net zoals twee jaar geleden ook al gebeurde met Dark Souls. Maar gelukkig wordt Demon's Souls 2.0 een volledige remake; compleet gericht op de kracht van de PlayStation 5. Zo zal de game gebruik maken van ray tracing (niet mogelijk op een PS4), een krachtige manier om fotorealistisch licht te produceren. Een erg welkome techniek, vooral gezien hoe belangrijk licht en sfeer is in Demon's Souls. Ja, we mogen deze remake nu al een technisch meesterwerk noemen, helemaal als je nagaat dat het gros van de belachelijk oogstrelende beelden van de aankondigingstrailer daadwerkelijk in-game zijn. En over de inhoudelijke kwaliteiten hoeven we ons ook geen zorgen te maken, aangezien de remake geproduceerd wordt door Bluepoint Games, die in 2018 de uitstekende en extreem trouwe remake uitbrachten van Shadow of the Colossus.



# WAAR WE BIJ DEMON'S SOULS OP HOPEN

## HET VOLLEDIGE BEHOUD VAN DE ORIGINELE MAGIE

Demon's Souls is de favoriete game van verrassend veel Souls-liefhebbers, zelfs van veel die-hard fans die elke Souls-game hebben uitgespeeld. Waarom? Eén woord: sfeer. Geen enkele Souls-game voelt zo naargeestig, somber, guur, melancholisch en grimmig als Demon's Souls. Het is dus essentieel dat Bluepoint Games deze sfeer behoudt. Maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan: de beelden van de remake zijn prachtig, maar tot nu toe ook erg... druk. De ongemakkelijke leegte en kilheid van Boletaria lijkt in de remake ietwat te zijn ingewisseld voor een gedetailleerdere, duistere levendigheid die eerder doet denken aan Dark Souls 3 en Bloodborne. Hopelijk is dat in het eindproduct niet het geval; Demon's Souls zonder z'n droefgeestige, impressionistische sfeer is als DOOM zonder heavy metal.






## QUALITY-OF-LIFE VERANDERINGEN DIE DE GAMEPLAY MODERNISEREN

De originele Demon's Souls in 2020 spelen is een verrassend soepele bedoening, op enkele kleine uitzonderingen na. Die uitzonderingen zouden we in de remake graag veranderd zien worden. Neem het het beklimmen van ladders, dat in het origineel zo langzaam verloopt dat je ondertussen boodschappen kunt doen. Ook is het irritant dat je in het origineel maar één ziel per keer kunt consumeren; in de overige Souls-games kun je allang meerdere voorwerpen in één klap innemen. Ook niet onbelangrijk: je kunt in Demon's Souls tijdens gevechten maar vier kanten op rollen. Geef ons in de remake a.u.b. een rol die élke kant op kan!

## HET OMGOOIEN VAN BELANGRIJKE SYSTEMEN DIE ACHTERAF NIET LEKKER WERKTEN

Als eerste poging tot een Souls-game bevatte Demon's Souls ook systemen die de game simpelweg braken; deze elementen omgooien zal voor sommigen controversieel zijn, maar zal de remake uiteindelijk ontzettend verbeteren. Zo waren magie en de hybride Royalty-klasse veel te sterk; deze mogen echt beter gebalanceerd worden zodat ze de andere speelstijlen niet meer overschaduwen. Ook moet het heal-systeem op de schop: in Demon's Souls kon je feitelijk ongelimiteerd helen dankzij de makkelijk te farmen moon grass-voorwerpen. Het in Dark Souls-geïntroduceerde (en gestandaardiseerde) estussysteem zou healen limiteren en dus verbeteren. Ten slotte mag het ambitieuze maar veel te vage World Tendency-systeem volledig omgegooid worden. Dit systeem zorgde voor subtiele veranderingen in de wereld, zoals nieuwe sidequests en deuren die opeens ontgrendeld waren, afhankelijk van hoe je speelde. Het probleem is: het maakte de game ook moeilijker naarmate je meer stierf. We hoeven je niet uit te leggen hoe onterend dit kon aanvoelen voor voornamelijk nieuwe spelers!






## DE 'TERUGKEER' VAN HET LAND DER REUZEN!

In Demon's Souls kun je vanuit de hubwereld afreizen naar vijf dodelijke gebieden. Maar dit zouden er eigenlijk zes zijn; het besneeuwde land der reuzen Northern Limit werd uiteindelijk uit de game gesneden omdat er geen tijd en/of geld meer voor was. Het zou geweldig zijn als Bluepoint Game deze ijzige tempel alsnog in volle glorie zou laten verschijnen in de remake, inclusief alle vijanden, bazen en artefacten die we in het origineel nooit hebben kunnen ervaren! Het zou Demon's Souls 2.0 in één klap verheffen van 'slechts' een prachtige remake tot een must-play-herinterpretatie. Umbasa!

## STAR WARS: SQUADRONS

# WORDT JURJEN WEER LUKE?



**Als onvermoeibare fan van het Star Wars-universum, koestert Jurjen altijd weer nieuwe hoop als er wordt aangekondigd dat hij er binnenkort iets nieuws in mag gaan beleven. Zo ook in het geval van Squadrons, waarin hij vooral hoopt zich weer eens Luke Skywalker te mogen voelen.**



Nadat ik als jochie van tien had gezien hoe Luke Skywalker zich met zijn X-Wing een weg knalde door zwermen krijsende TIE fighters, had ik een droom: Luke Skywalker zijn. Drie jaar later kwam die droom uit.

Toen werd in de plaatselijke speelhal namelijk een cockpitachtige arcadekast van Star Wars opgesteld, die mij vanuit een X-Wing in first person TIE fighters uit de lucht liet knallen. De kleurrijke, voor die tijd ongekend geavanceerde vectorgraphics, ondersteund door de knallende lasergeluiden en explosies uit de boxen naast mijn oren, maakten de totaalervaring zo overtuigend dat ik mij werkelijk even Luke Skywalker waande.

Een illusie die uiteraard slechts standhield tot het moment dat ik 'af' was, en mijn lompe lijf een beetje cool (want mijn vriendjes stonden eromheen) uit dat kabinet probeerde te hijsen.

Sindsdien is het nog drie keer gebeurd, dat ik eventjes Luke werd.

### IK WAS LUKE

In 1996 speelde ik Star Wars: Shadows of the Empire op de N64. Met mijn Snowspeeder vloog ik over het ijzige oppervlak van Hoth, terwijl ik met mijn lasers probe droids en AT-ST's naar de schroothoop knalde en uiteindelijk zelfs zo'n monsterlijke AT-AT tegen de grond kreeg door mijn sleepkabel rond zijn poten te draaien. Volgens mij kwam er helemaal geen Luke Skywalker voor in die game, maar toch waande ik mij Luke.

In 2001 speelde ik Star Wars Rogue Squadron II: Rogue Leader, een lanceringstitel voor de GameCube. In een X-Wing die zó gedetailleerd was vormgegeven dat ik het vuil en roest erop zag zitten, vloog ik over het al net zo gedetailleerd vormgegeven oppervlak van de Death Star, terwijl de groene lasers en krijsende TIE fighters mij om de oren vlogen. Ik was Luke.

Gisteren speelde ik voor het eerst het al in 2015 verschenen Star Wars Battlefront op de PS4. Niet de hoofdgame, maar het extraatje Rogue One: X-Wing VR Mission. Het leek me relevant voor dit verhaal over Squadrons, en ik had gehoord dat die VR-missie wel goed was.

Waarschijnlijk ben ik inmiddels te oud en verzuurd om mij nog Luke te kunnen wanen, maar wauw, die VR-missie was inderdaad geweldig – zij het nogal kort van duur. Gelukkig zit er meer Star Wars in VR aan te komen.

### OM JE HEEN KIJKEN

Het was bij de eerste aankondiging nog niet helemaal duidelijk, maar inmiddels wel: Star Wars: Squadrons wordt niet alleen op PC maar ook op PS4 geheel in VR te spelen. En dus moet ik deze game hebben.



"HET IS TERWIJL DIE X-WING STILSTAAT AL EEN GENOT OM OM JE HEEN TE KIJKEN, NAAR DE DROID ACHTER JE, OF NAAR ALLE KNOPJES EN METERTJES RONDOM JE IN DE COCKPIT."



Want voor wie het nog niet via Battlefront heeft meegemaakt: in VR met je X-Wing door de ruimte vliegen en schieten is echt de ultieme manier om het Star Wars-universum te beleven en je Luke Skywalker te wanen, of, althans, je een X-Wing-piloot te wanen.

Het is terwijl die X-Wing stilstaat al een genot om om je heen te kijken, naar de droid achter je, of naar alle knopjes en metertjes rondom je in de cockpit. En natuurlijk wordt het nog gaver als je vrijelijk met je X-Wing door de ruimte suist, en je je hoofd draait om de enorme asteroïden en ruimteschepen die je passeert nog eens wat beter te bekijken.

Dat je niet per se hoeft te kijken in de richting waarin je vliegt, maar ook snel even opzij of achterom kunt kijken om andere ruimteschepen in het oog te houden, biedt uiteraard ook voordelen in de strijd tegen andere ruimteschepen.

En die strijd tegen andere ruimteschepen, dat is waar Star Wars: Squadrons om zal draaien.

## GEEN PARTIJ

Verwacht in Squadrons dus geen zoveelste versie van de Battle of Hoth waarbij je weer eens met zo'n Snowspeeder om een AT-AT moet draaien, of een level waarin je met zo'n vliegende motorfiets door de bossen raast.

Squadrons draait om ruimtegevechten tussen het Empire en de New Republic (voorheen de rebellen), en that's it.

Of dat genoeg is om het prijskaartje van € 39,99 te rechtvaardigen? Ik denk het wel, want daar krijg je best wel wat content voor.

Om te beginnen is er de singleplayer, met een heus verhaal dat afspeelt na





## X-WING-SERIE

**Wanneer je je tijdens het lezen van dit artikel verbaast over het feit dat ik het niet over de X-Wing-serie heb die in de jaren negentig voor PC's verscheen... dit komt doordat ik als vies en kortzichtig console-mannetje nog nooit een deel in de serie heb gespeeld. Maar uiteraard ben ik wel op de hoogte van het bestaan van die serie, die je met zijn dogfight-simulatie-aspecten, cockpit-view en mogelijkheden om je ruimteschepen te customizen als een voorloper van het nieuwe Squadrons kunt beschouwen.**






de vernietiging van de tweede Death Star, dus in het tijdvak tussen het einde van de originele trilogie (met Luke) en het begin van de Sequels (met Ray). Daarin speel je niet met bekende personages maar met nieuwe figuren, die typische Star Wars-namen dragen als Case Kassandora en Rao Highmoon - waarvan de eerste het Empire vertegenwoordigd en de tweede de New Republic (voorheen de rebellen).

Je kunt dus geen partij kiezen, maar zit het ene level in een X-Wing, en het andere in een TIE fighter, of in één van de andere zes schepen: de zowel snellere als fragielere A-Wing en TIE Interceptor, de zware supportschepen U-Wing en TIE Reaper, en de bommenwerpers Y-wing en TIE Bomber. Zo raak je spelenderwijs vertrouwd met de specifieke sterke en zwakke punten van al die schepen, waarmee je stiekem ook al een beetje wordt klaargestoomd voor de modi waar Squadrons eigenlijk om draait: die van de multiplayer.

## FLEET BATTLE

De 'simpelste' modus van de multiplayer is Dogfights, waarin twee teams van elk vijf schepen tegen elkaar strijden. Leuk als je even zin hebt in een vlot potje vliegen en knallen, maar de échte Squadrons-ervaring moet je gaan halen in Fleet Battles, een sterrenstrijd die bestaat uit verschillende fases.

Zo'n Fleet Battle begint steeds met een dogfight in het midden van de map. Vervolgens moet je twee middelgrote schepen van de tegenstander aanvallen (als je de dogfight hebt gewonnen) of die van jezelf verdedigen (als je de dogfight hebt verloren). Tenslotte moet je nog even de subsystems van zo'n enorme Destroyer (of ander vlaggenschip) vernietigen, danwel verdedigen. In elke fase moet je zo dus het front voorwaarts verplaatsen, of terugtrekken om je schepen te verdedigen, wat ongetwijfeld tot superspannende ruimtegevechten zal leiden.

## DE EERSTE STAR WARS-ARCADEGAME

**Dit is dus die game met die vector-graphics die mij in 1983 voor het eerst het gevoel gaf Luke Skywalker te zijn. Was destijds echt ongekend fraai, en eigenlijk nog steeds wel.**



Temeer omdat de game ruimte biedt voor allerlei strategieën, zoals een speedy 'overrompel de vijand voordat hij weet wat er gebeurt'-aanpak, of juist stealthy 'verschuil je tot de vijand nadert en val hem vervolgens in de flank aan'. Ook kun je kiezen om in formaties te vliegen of juist wijd uit elkaar, andere piloten wel of niet dekking te geven, afleidingsmanoeuvres uit te voeren, bombardementen in je strategie te verwerken, enzovoort, waarbij het vooral zaak is deze strategie met je vier teamgenoten te bespreken, wat mogelijk is in de social hub waarin je voorafgaand aan elk gevecht belandt. En natuurlijk is het zaak dat je vervolgens de beste loadout voor je strategie aan je schip toewijst.

## COMPLETE ERVARING

Wat die loadout betreft: daarvoor kun je meer dan 50 componenten aan je schepen koppelen, waaronder torpedo's,







repair droids, deflectors, shields, mines, tractor beams, auto-aim canons, en rockets, allemaal shit die grote impact kan en zal hebben op je overlevingskansen in de ruimte.
Daarnaast zijn er nog de cosmetische extra's om zowel je piloten als je ruimteschepen mee te customizen, dus dingen die geen invloed hebben op de gameplay maar er wel leuk uitzien, zoals een geinige Ewok-wobblehead voor op je dashboard.
Wanneer je instinct nu wel heel hard begint te tintelen: geen zorgen. Dat dit een game van EA met allerlei extra componenten en cosmetics betreft, betekent niet dat je daar straks in de game voor moet

"VOLGENS MIJ MOET JE WEL EEN BEETJE EEN VAST TEAM VAN VIJF PILOTEN HEBBEN OM ECHT GEBRUIK TE KUNNEN MAKEN VAN DE STRATEGISCHE RUIMTE DIE DE GAME BIEDT."





gaan betalen (zoals in eerdere door EA uitgebrachte games, waaronder Battlefront, de norm was).
Al snel na de aankondiging van Squadrons zei creative director Ian Frazier van Motive Studios (de studio die Squadrons voor EA maakt) dat ze daar heel old-school in stonden: je krijgt voor je 40 euro de complete ervaring, zonder microtransacties of betaalopties om sneller dingen te ontgrendelen.
Dus daar vertrouw ik dan maar op.

## GROOTSTE ZORG

Mijn grootste zorg omtrent Squadrons is dat ik op dit moment nog niet weet wie straks mijn teamgenoten worden. Want volgens mij moet je wél een beetje een vast team van vijf piloten hebben om écht gebruik te kunnen maken van de strategische ruimte die de game biedt, en zal het spelen met random mensen er vooral toe leiden dat iedereen lekker zijn eigen plan trekt. Dus hopelijk lukt het, om wat mensen te verzamelen die net als ik regelmatig even de ruimte in willen vliegen, om slim samenwerkend de ene na de andere TIE fighter uit de lucht te knallen. Net als Luke dat lang, lang geleden deed met zijn vrienden. Misschien zal ik me dan wel meer Luke dan ooit voelen.

## NEW POKÉMON SNAP

# ONZE SMEEKBEDES NA 20 JAAR EINDELIJK VERHOORD

**Alie heeft gemerkt hoe lastig het is om uit te leggen waarom ze zoveel zin heeft in New Pokémon Snap, aan iemand die het origineel niet heeft gespeeld. Wouter gaf haar voor dit artikel twee pagina's om het nog één keer te proberen.**







Sinds Pokémon zijn debuut maakte op de Game Boy zijn er talloze series, films, games en merchandise aan de franchise toegevoegd. Zelfs in 2000, tijdens het hoogtepunt van de Pokémon-gekte, was Pokémon Snap echter een behoorlijk vreemde Psyduck in de bijt! De game week enorm af van alle andere games in de franchise.

Pokémon Snap laat je namelijk geen pokémon vangen en trainen om er vervolgens mee te kunnen vechten, in plaats daarvan zet je de pocketmonstertjes op de gevoelige plaat. In Pokémon Snap neem je plaats in een buggy, die op rustig tempo door de natuur rijdt. Het doel is om onderweg foto's te maken van wilde pokémon. Of nou ja, niet zomaar foto's: de very best foto's! Je werk wordt namelijk beoordeeld door Professor Oak, die onder meer naar de compositie en de pose van de pokémon kijkt. Mooie foto's leveren je nieuwe accessoires op, waarmee je pokémon bijvoorbeeld kan lokken om nog betere foto's te maken.

### DE VERDIEPING VAN POKÉMON

Op papier klinkt Pokémon Snap inderdaad niet bijzonder spectaculair... De vergelijking met vogels spotten is zelfs snel gemaakt. Toch was de game revolutionair! Pokémon Snap liet fans hun favoriete pokémon voor het eerst als volledig geanimeerde 3D-modellen zien. Maar nog belangrijker: de game veranderde het beeld van hoe je met pokémon kon interacteren.

De 151 pokémon in de eerste generatie waren voor velen in eerste instantie niet meer dan een verzameling koude statistieken. In Snap kregen we eindelijk te zien hoe pokémon zich gedragen in het wild, compleet met eigen trekjes en voorkeuren. In zekere zin werd de Pokémon-wereld met Snap dus verdiept, vergelijkbaar met wat de anime en later ook Pokémon Go deden.

> "NEW POKÉMON SNAP BELOOFT OP ZIJN VOORGANGER TE LIJKEN, MAAR DAN MET VEEL MEER POKÉMON DIE ER OOK NOG EENS BETER UITZIEN DAN OOIT TEVOREN."

### SMEEKBEDES VERHOORD

**Ondanks zijn afwijkende gameplay is Pokémon Snap een enorme hit: er zijn meer dan 1,5 miljoen exemplaren verkocht. Al die populariteit ten spijt bleef Snap echter een van de weinige Pokémon-games die nooit een vervolg kreeg... Na twee decennia smeken om een vervolg, werden de gebeden van fans toch geheel onverwacht verhoord. New Pokémon Snap (in de volksmond ook wel Pokémon Snap 2 genoemd) werd namelijk op 17 juni onthuld tijdens de nieuwste Pokémon Presents. Een dag na mijn verjaardag kon ik me als Snap-fan geen beter cadeautje wensen!**



### TIMING EN FOCUS

Pokémon Snap is compleet anders dan andere on-rail-games. Geen razendsnelle actie, maar complete ontspanning. Dat betekent echter niet dat de game niet uitdagend is, het is zelfs knap lastig om die ene perfecte foto te schieten! Timing en focus zijn de kernwoorden, zeker aangezien je het moet doen met één karig filmrolletje per level.

De eenvoudige, on-rail-gameplay is voor iedereen toegankelijk, en het feit dat de game ook nog eens barstensvol







## DE NIEUWE POKÉMON

**De eerste teasertrailer duurde nog geen twee minuten, maar zat toch tjokvol pokémon! Deze pocketmonstertjes zijn al gespot:**

1. Bellossom
2. Bidoof
3. Blastoise
4. Bouffalant
5. Crabrawler
6. Dodrio
7. Drifblim
8. Emolga
9. Grookey
10. Hoothoot
11. Lapras
12. Magikarp
13. Mantyke
14. Pelipper
15. Pichu
16. Pidgeot
17. Pikachu
18. Primarina
19. Pyukumuku
20. Scorbunny
21. Sharpedo
22. Squirtle
23. Torterra
24. Vivillon
25. Wailord
26. Wingull
27. Zangoose



easter egss, geheimpjes en bijzondere pokémon zit, maakt het jagen op die perfecte foto toch wekenlang boeiend.

## WAAROM DAN EEN NIEUW DEEL?

Ondanks dat Pokémon Snap in mijn optiek vrijwel perfect is, zit ik toch te springen om een vervolg. Dat heeft onder meer te maken met de grafische update ten opzichte van het origineel, kijk maar eens naar de afbeeldingen op deze pagina's. Zo op het eerste gezicht lijkt New Pokémon Snap zelfs mooier te worden dan Pokémon Sword en Shield, de mainline-games die vorig jaar uitkwamen.

Toegegeven: de Wii U had zich ook uitstekend geleend voor een nieuwe Pokémon Snap, maar de Switch lijkt zelfs gemáákt met deze game in gedachten. De touch en motion controls en de draagbaarheid van het apparaat kunnen wel eens hele toffe gameplay opleveren. En wie weet: misschien wordt New Pokémon Snap wel compatible met die Nintendo Labo-camera! In Amerika konden gamers hun Pokémon Snap-foto's destijds printen in een echte fotokiosk. Een super leuk idee, dat met de online mogelijkheden van de Switch natuurlijk eindelijk voor iedereen bereikbaar wordt (al dan niet met fotokiosk). En anders wil ik zeker mijn Twitter-tijdlijn opofferen voor iedereens toffe pokémon-foto's.

## REMAKE, REBOOT OF SEQUEL?

New Pokémon Snap belooft op zijn voorganger te lijken, maar dan met veel meer pokémon die er ook nog eens beter uitzien dan ooit tevoren. Ook in New Pokémon Snap fotografeer je pokémon in hun natuurlijke habitat. Nintendo belooft ons daarbij nieuwe omgevingen en nog niet eerder vertoond pokémon-gedrag. Althans, dat is wat ik opmaak uit die hele vage aankondiging...



Nintendo beschreef New Pokémon Snap als "een gloednieuwe game, die de gameplay van het origineel naar de Switch brengt." Daarmee wordt echter nog niet meteen duidelijk of de game een remake, vervolg of reboot wordt. Gelukkig kunnen we een remake dankzij alle nieuwe pokémon eigenlijk al wel uitsluiten. Nintendo zou echter best de scheidslijn tussen reboot en vervolg kunnen vervagen. Denk bijvoorbeeld aan het "New" in de New Super Mario Bros.-serie. Hierin lag de verbetering ten opzichte van de originele 2D-Mario-platformers vooral op het gebied van graphics. Wat betreft gameplay waren er slechts kleine aanpassingen doorgevoerd. Het zou kunnen dat Nintendo deze strategie nu ook op Pokémon Snap wil toepassen.

Remake, reboot of sequel; het verlossende antwoord houd je nog even van me tegoed. Maar vooruit, na 20 jaar wachten op deze cultklassieker, maakt een paar maanden meer of minder ook niet veel uit!



## WAT IK WIL ZIEN IN NEW POKÉMON SNAP



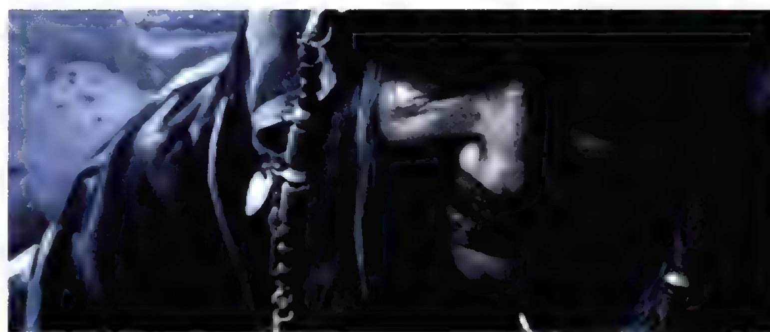
- **Een dag- en nachtcyclus en dynamische weersomstandigheden, die ook daadwerkelijk invloed hebben op het gedrag van de pokémon.**
- **Nog meer pokémon! De originele Snap bevatte namelijk 'slechts' 63 van de 151 Pokémon uit de eerste generatie.**
- **Nintendo sprak over nieuwe eilanden, maar ik zou het ook leuk vinden om oude gebieden te bezoeken, zoals het schitterende Galar uit Pokémon Sword en Shield.**
- **De terugkeer van professor Oak als meest onlogische fotocriticus ooit.**
- **Ik weet dat je van David Attenborough eigenlijk niet mag ingrijpen in de natuur, maar de mogelijkheid om nog meer te kunnen interacteren met de pokémon – of ze zelfs te kunnen aaien! – zou de nieuwe Snap dichter bij perfectie brengen.**



## RESIDENT EVIL: VILLAGE

# VOLLEDIG ANDERS... MAAR STIEKEM TOCH HETZELFDE

**Capcom lijkt de afgelopen jaren triomfantelijker dan ooit, mede dankzij het doorlopende succes van de Resident Evil-serie. Nou is Samuel normaliter erg skeptisch jegens franchises die jaarlijks met een nieuw deel komen, maar dankzij next-gen-titel Village is hij bereid om 'Resi' nog steeds het voordeel van de twijfel te geven.**





Wellicht een van mijn favoriete dingen aan de Resident Evil-franchise is hoe het, net als z'n vele infecties, keer op keer weet te muteren in iets compleet nieuws. Van statische survival-horrorgames met gelimiteerde ammunitie (Resident Evil) naar de bakermat van actievolle, explosieve third-person shooters (Resident Evil 4), bijvoorbeeld. In 2017 onderging de serie nóg zo'n extreme mutatie, toen het met het deeltje 7, Biohazard, zijn horrorkant volledig omarmde middels een Texas Chainsaw Massacre-achtige insteek én door alles ook nog eens te presenteren vanuit het eerstepersoonsperspectief. Ja, daar is Capcom erg goed in, inspelen op de wensen van de consument en tendensen binnen de industrie. In het geval van Resident Evil VII: Biohazard was dit Capcom die gamers gaf wat hen eigenlijk tevergeefs beloofd was door Konami en hun revolutionaire P.T.-demo: een claustrofobische, onderhuidse first-person horrorgame met lekker veel f*cked up narigheid. Typisch gevalletje 'de een z'n dood is de ander z'n brood.'

### BELACHELIJK

Wat echter nóg knapper is dan deze constante mutatie, is hoe deze schijnbaar vloeibare serie toch zijn unieke identeit probleemloos weet te behouden. Want of je alles nou beleeft via vaste camerahoeken, een over-de-schouder-perspectief of first-person, je zult ook altijd raar gevormde sleutels moeten zoeken, bijvoorbeeld. Ook zul je altijd gekleurde kruiden met elkaar moeten mengen om genezende goedjes te maken, en je kunt er geld op wedden dat de gehele nachtmerrie een onnodig complex complot blijkt te zijn van een zogenaamd farmaceutische conglomeraat. Dát is de echte veiligheid die de Resident Evil-serie je geeft: niet de safe rooms of inktlinten, maar de zekerheid dat elke game consistent belachelijk zal zijn én een manier zal vinden om zichzelf te verbinden met de rest van de serie. Het beloont de speler voor zijn/haar investering in de franchise, en het is een belofte van Capcom dat zelfs de allergrootste mutatie



## ICONISCHER DAN DE SLECHTERIKEN VAN RESIDENT EVIL: DE INFECTIES!

### PROGENITOR VIRUS



In het westen van Afrika groeide eeuwenlang een zeldzame bloem die door de inheemse bevolking de 'Trap naar de Zon' werd genoemd. Ondanks dat het bovennatuurlijke krachten en intelligentie leek te verlenen aan enkelen die het opaten, werd het gebied waar de bloem groeide afgesloten. De meesten stierven er namelijk aan, en de dieren die de bloem aten muteerden vaak in agressieve, monsterlijke wezens. In 1966 werd de bloem echter ontdekt door de drie westerse wetenschappers die een jaar later het farmaceutische bedrijf Umbrella zouden oprichten. Umbrella creëerde in het geheim biologische wapens waarvan de eerste het Progenitor-virus was, die gesynthetiseerd werd met behulp van de Afrikaanse bloem.

### TYRANT VIRUS

**(Resident Evil, Resident Evil 0)**

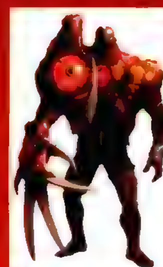
Het iconische t-virus is de [illegible] van de eerst groep virussen die Umbrella met behulp van hun originele Progenitor-virus wist te ontwikkelen. De bekendste daarvan is die van Dr. William Birkin, die het Progenitor-virus [illegible]

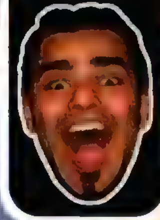


### GOLGOTHA VIRUS

**(Resident Evil 2)**

Het probleem met het t-virus was dat de zombies [illegible]







nooit de natuur van 't beestje zal corrumperen. Zo ook met Village, het aankomende vervolg op Biohazard: enerzijds wordt het een mutatie, een volledig nieuwe kijk op wat Resident Evil kan zijn. En anderzijds belooft het ons ook exact te geven wat we verwachten.

> "ENERZIJDS WORDT HET EEN MUTATIE, EEN VOLLEDIG NIEUWE KIJK OP WAT RESIDENT EVIL KAN ZIJN. EN ANDERZIJDS BELOOFT HET ONS OOK EXACT TE GEVEN WAT WE VERWACHTEN."

## VAMPIRISTISCH

Volledig nieuw is, vooral, de setting. We zitten deze keer niet in een zombie-apocalypse, Wicker Man-achtige commune, paranoïde slasherfilm of kannibalistisch redneckgebied. Nee, Village lijkt af te kijken bij games als Bloodborne en andere media die in 't teken staan van gotische horror. Zo lijken de inwoners van het haast middeleeuws ogende dorp 's nachts te muteren in harige, weerwolfachtige beesten; monsters die een héél stuk sneller en gewelddadiger zijn dan de glibberige Molded van Biohazard.

Ook het feit dat het dorp begrensd wordt door een victoriaans kasteel, inclusief aristocratische vrouwen met een letterlijke bloeddorst en een voorliefde voor vampiristische mode, bewijst dat Village niet meer de Resi is van voorheen. Wil je hard bewijs dat Resi- »





## NEMESIS ALPHA

**(Resident Evil 3: Nemesis)**

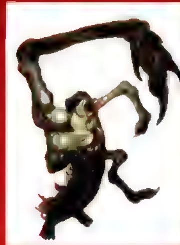
De Europese tak van Umbrella was ondertussen ook op zoek naar een manier om de nadelen van het t-virus (zoals het gebrek aan intelligentie) te omzeilen. Zij kwamen met een hele andere oplossing dan een beter virus: een genetisch gemanipuleerde parasiet genaamd de Nemesis Alpha die, door de hersenfuncties over te nemen, samen zou werken met het t-virus. Het project had maar een succesvol resultaat: een sterkere Tyrant genaamd Nemesis.



## T-VERONICA VIRUS

**(Resident Evil: Code Veronica)**

Edward Ashford, één van de oprichters van Umbrella, was in tegenstelling tot veel collega's helemaal niet zo geïnteresseerd in biologische oorlogvoering. Hij zag het Progenitor-virus voornamelijk als de sleutel tot een beter en sterker menselijk ras. Eugenetica, dus. Hij creëerde het T-Veronica-virus door het Progenitor-virus te mengen met het DNA van koninginmieren, en het leek perfect: proefpersonen behielden hun intelligentie volledig en konden zelfs insectachtige mutaties oproepen, zoals een verharde, schildachtige huid. Toch kon ook dit virus niet onder controle gehouden worden; krankzinnigheid en groteske mutaties volgden snel.



## LAS PLAGAS

**(Resident Evil 4)**

De biologische terreur was niet afgelopen na de val van Umbrella. In Spanje gebruikte sekteleider Osmund Saddler een eeuwenoude parasiet, genaamd Las Plagas, om een heel dorp te controleren en manipuleren. De gastheer van zo'n parasiet behoudt al zijn intelligentie, maar ontwikkelt uiteindelijk ook mutaties, waarbij meestal het hoofd vervangen wordt door tentakel of insectachtige ledematen.



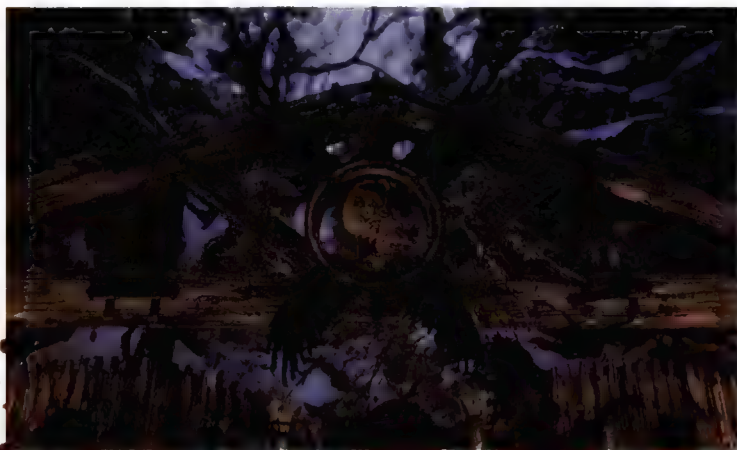


dent Evil een Bram Stokertje gaat doen? De game speelt zich af in Roemenië, wat onder andere bevestigd wordt door het feit dat de valuta van de game de Roemeense leu is. Uniek is wel dat dit specifieke Roemeense dorp in de ban lijkt te zijn van een familie, groepering of sekte die gefocust is op het geboorteproces: overal in het dorp hangen zegels in de vorm van een groteske foetus, omringd door takken en kraaienvleugels.

## DECADENT

Deze dorpszegel vormt de eerste connectie naar het verleden: wie goed oplet, kan zien dat de lichtgekleurde takken en donkere vleugels een grove versie vormen van het iconische logo van de kwaadaardige (en nu voormalige) Umbrella-corporatie. Is dit het dorp waar de Umbrella-grondleggers vandaan kwamen? Zo niet, dan is het in ieder geval een plek waar de ooit succesvolle biologische wapenproducenten hun invloed hebben uitgeoefend, want een van de omgevingspuzzels in het dorp laat duidelijk het moderne logo zien. Oh, ja, ook dát is een herkenbaar Resi-element: de heerlijk onlogische omgevingspuzzel. Een prachtig

> "EEN COMBINATIE VAN RESIDENT EVIL Z'N MEMORABELE LEVEL DESIGN, RESIDENT EVIL 4 Z'N VERSLAVENDE ACTIE EN RESIDENT EVIL VII Z'N CLAUSTROFOBISCHE INTIMITEIT."





### LAS PLAGAS TYPE 2 & 3

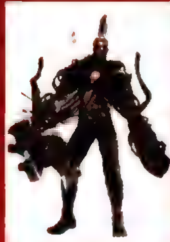
**(Resident Evil 5)**

Omdat gastheren van Las Plagas hun intelligentie volledig behouden maar tegelijkertijd vatbaar worden voor complete hersenspoeling, was de parasiet erg gewild door de concurrenten en nazaten van het gevallen Umbrella. Zo creëerde het bedrijf Tricell samen met Albert Wesker sterkere versies van Las Plagas, waarbij proefpersonen onder andere niet eerst een langdurige incubatieperiode hoefden te ondergaan.



### UROBOROS VIRUS

**(Resident Evil 5)**



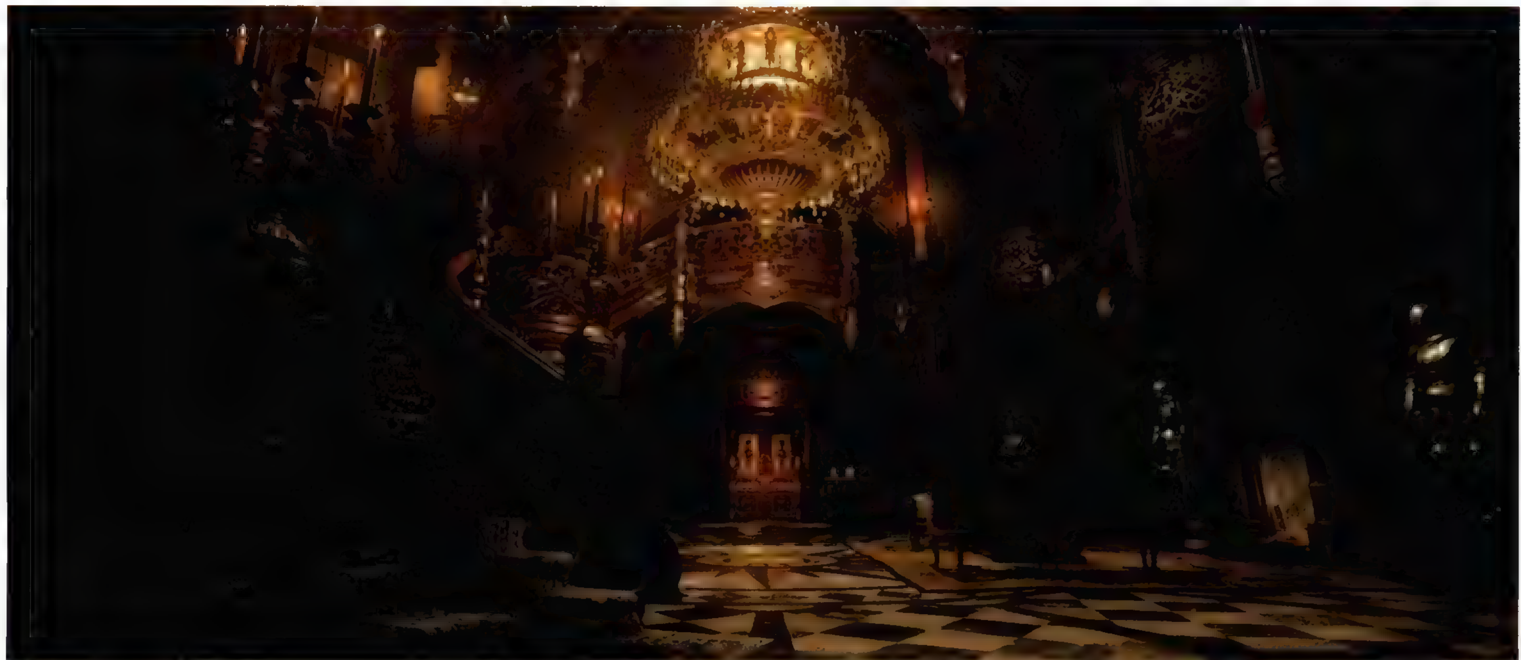
Het Uroboros-virus kan gezien worden als de ultieme versie van het originele Progenitor-virus, en was ontwikkeld door Albert Wesker om verspreid te worden over de gehele planeet als het ultieme eugenetica-wapen. Want als het virus compatibel is met je genetische code? Dan krijg je basically superkrachten. Is het niet compatibel? Dan muteer je tot een smerig hoopje tentakels tot je sterft. Uiteraard zou echter maar een uiterst klein percentage van de mensheid compatibel zijn met Uroboros. Maar dat was de bedoeling: "het inferieure, zwakke kaf scheiden van het superieure koren". Thanks, Hitler 2.0

### CHRYSALID VIRUS

**(Resident Evil 6)**



Het C-virus was ontwikkeld door The Family, een eeuwenoude, geheime broederschap met veel politieke macht. Na de val van Umbrella zagen zij hun kans schoon om voort te bouwen op hun onderzoek en biologische wapens. Zij creëerden het C-virus door het veelzijdige t-virus te combineren met het krachtige G-virus waarvan The Family monsters had weten te bemachtigen. Speciaal aan het C-virus was dat het niet kon worden doorgegeven door een zombiebeet: het virus moest geïnjecteerd worden of verspreid worden door middel van gas. Hierdoor was de verspreiding van het virus (en dus z'n functie als biologische wapen) makkelijker te controleren

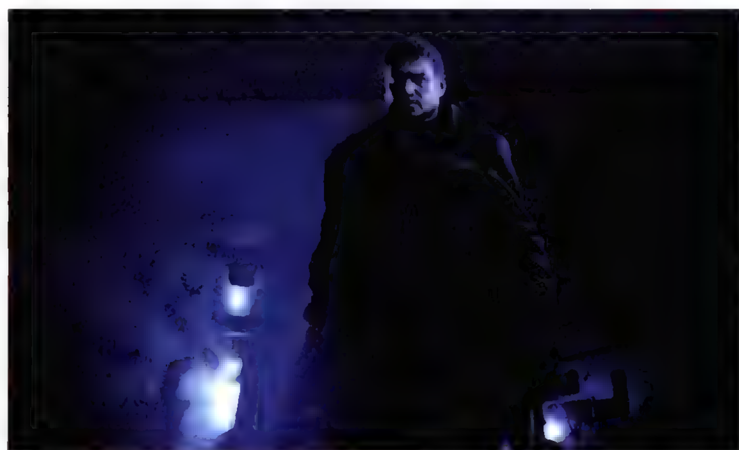


voorbeeld hiervan zijn de gaten in de gigantische kasteeldeuren. Deze deuren laten een incomplete afbeelding zien van een ridder die tegen een duivel vecht, en elke Resi-fan kan meteen zien dat de gaten opgevuld moeten worden met (ongetwijfeld goed verborgen) sleutelvoorwerpen. En dan is er nog het interieur van het kasteel, waarvan het klassieke en decadente design dirécт doet denken aan het iconisch Spencer-landhuis. Wat dit betekent? Dat Village uit minstens twee delen zal bestaan: een groots, open, vervallen dorp à la Resident Evil 4, en een intiem, duister, doolhofachtig 'landhuis' zoals die van de allereerste Resident Evil. Gáárne.

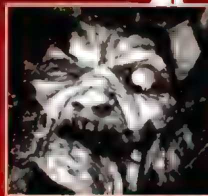
## TWEELUIK

Dan is er ook de mysterieuze aanwezigheid van Chris Redfield, een van de belangrijkste en langstlopende hoofdrolspelers van de serie. Hij is de katalysator van deze nachtmerrie, aangezien hij Ethan (de hoofdrolspeler van Biohazard) dwingt om naar het titulaire dorp te gaan. Waarom? Geen idee, maar we weten dankzij Capcom wél dat dit Ethans laatste game zal zijn. Village zal samen met Biohazard namelijk een first-person tweeluik vormen dat gezamenlijk meer inzicht zal geven in het verleden én de toekomst van de Resident Evil-franchise. Ook heeft Capcom toegegeven dat Village meer op actie zal zijn gericht dan Biohazard; iets wat geen straf is gezien de intensiteit van de weerwolfachtige vijanden. Waar we dus van uit mogen gaan? Dat Village een 'Greatest Hits' wordt van de serie; een combinatie van Resident Evil z'n memorabele level design, Resident Evil 4 z'n verslavende actie en Resident Evil VII z'n claustrofobische intimiteit. En waar we over kunnen speculeren? De richting waar Village het overkoepelende verhaal naartoe wil duwen. Dit zou wel eens de game zou kunnen zijn die élk legendarisch monster (vampier, weerwolf, draak, zombie, etc.) aan het Resi-universum verbindt middels het favoriete trucje van de franchise: genetische mutatie!





## THE MOLD



**(Resident Evil 7)**

Tricell en The Family waren niet de enige partijen die na de val van Umbrella geïnteresseerd waren in de potentie van biologische oorlogvoering. Ook de criminele organisatie The Connections wilde een deel van de taart, maar in een vorm die vernietiging zou minimaliseren: via ultieme hersenspoeling en psychologische controle. Uiteindelijk wisten ze het superorganisme The Mold te creëren: een schimmel die doorgegeven werd door een genetisch gemanipuleerde mens genaamd E-001. In Resident Evil 7 staat ze beter bekend als Eveline...







# KENA: BRIDGE OF SPIRITS

# ALSOF ER EEN BRUG TUSSEN PIXAR EN PIKMIN WORDT GESLAGEN

**Iedere nieuwe generatie consoles zijn we op zoek naar de game waarvan je kan zeggen: "dít is next-gen." Volgens Jacco is de eerstvolgende misschien wel Kena: Bridge of Spirits, een hemelse kruising tussen Pixar en Pikmin.**

Als er één ding is dat de PS5 nu al goed doet, dan is het variatie aanbrengen in het game-aanbod op Sony's console. Van horrorgames die ik heus niet eng vind als Resident Evil Village tot een nieuwsgierige kat in een duistere robotstad; er is voor iedereen wat wils. Een game die dat dubbel en dwars bevestigt is Kena: Bridge of Spirits. Kena ziet er zo goed uit dat ik tijdens de aankondigingstrailer daadwerkelijk dacht dat het om een nieuwe Pixar-film ging. Maar niets is minder waar; het is een volwaardige game die is geïnspireerd door Pikmin, eentje die met z'n prachtige animaties zelfs m'n Avatar: The Last Airbender-dorst lijkt te kunnen lessen...

## IN DE GEEST VAN PIXAR

Kena's Aziatische, sprookjesachtige wereld heeft alle reden om er zo mooi uit te zien. De gebroeders Grier van ontwikkelaar Ember Lab hebben een achtergrond in animatiewerk voor grote jongens als Coca Cola en verschillende televisiemakers en zijn gespecialiseerd in die typische Pixar-look. Daarmee bedoel ik grote ogen, prachtige haren en mijn ultieme zwakte: schattige beestjes. Dat is ook waar de eerste gameplaytrailer van Kena: Bridge of Spirits je mee begroet; schattige hoopjes haar met grote ogen, genaamd The Rot, en de titulaire Kena in een groot bos.

Kena is een Spirit Guide; een soort sjamaan die communiceert met geesten en ze begeleidt waar dat nodig is. Een nobel beroep, en hopelijk met gunstige arbeidsvoorwaarden; er waart een duistere kracht rond in het bos waar ze naartoe komt. Geesten zitten er namelijk tegen hun wil vast en grote delen bos veranderen plotseling in dorre vlaktes. Het is aan Kena om al platformend, puzzelend en vechtend deze gebieden te verlossen van het kwaad. Iets wat, zoals de trailer al verklapt, een sprookjesachtig resultaat geeft als Kena het licht in de duisternis herstelt. Efteling, eat your heart out.

## BETER DAN PIKMIN

Dat doet ze gelukkig niet alleen. De eerder genoemde knuffelbare hoopjes haar, The

## VAN MAJORA'S MASK-ANIMATIEFILM TOT PS5-VERRASSING

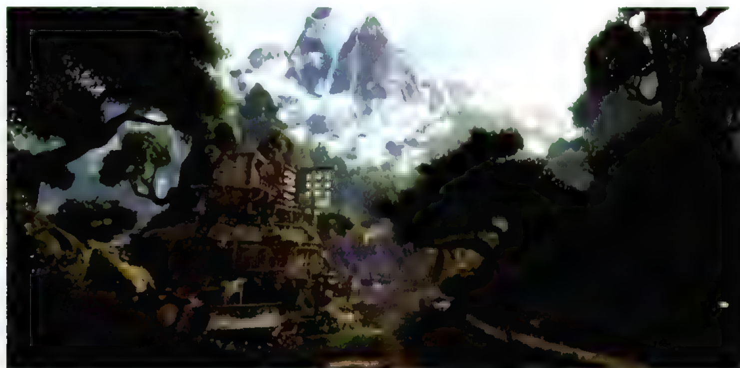


**EmberLab is een animatiestudio van twee broers. Ze hebben meerdere korte films en animatiefilms gemaakt, waaronder een hele vette van Majora's Mask. Nu zijn ze al drie jaar bezig aan hun eerste game, genaamd Kena: Bridge of Spirits. Dit was voor mij de verrassing van de PS5 show!**

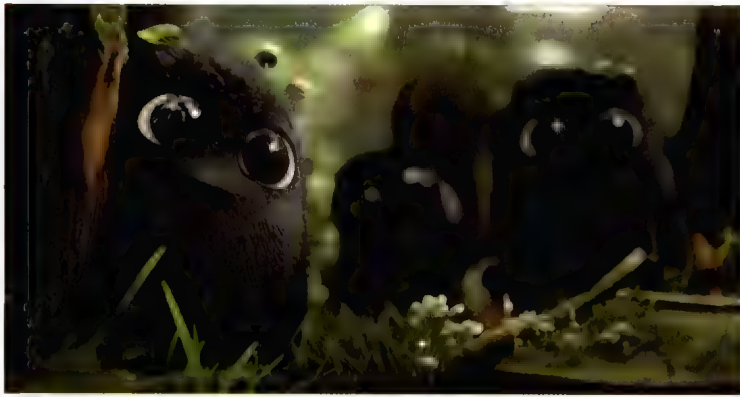
**Kena: Bridge of Spirits ziet er daadwerkelijk uit als een animatiefilm die je zelf kunt besturen. De game heeft een belachelijk schattige stijl met nog schattigere kleine beestjes die de hoofdpersoon helpen de duisternis te bestrijden. Voeg daar een diepgaand battlesysteem aan toe en je hebt mijn aandacht en interesse keihard te pakken.**

**Het is eigenlijk belachelijk dat er maar zo'n klein team aan deze game werkt, want dit lijkt gewoon een vette triple-A-game te zijn. De animaties en grafische kwaliteit zijn van wereldklasse en ik vraag me oprecht af hoe groot de downgrade gaat zijn voor de geplande PS4-versie naast de PS5- en PC-versies. Pixar kan hier nog een puntje aan zuigen!**



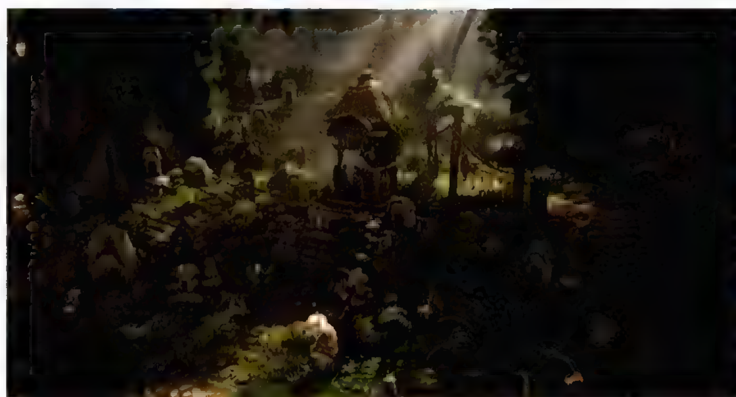












"KENA: BRIDGE OF SPIRITS LIJKT HET ALLEMAAL TE HEBBEN: MOOIE ANIMATIES, SCHATTIGE BEESTJES, EEN SPROOKJESACHTIGE WERELD EN VEEL GAMEPLAY-VARIATIE."

Rot, vergezellen Kena. Net als in Pikmin moet je een klein legertje om je heen verzamelen en deze uitbreiden, om zo ook je krachten uit te breiden en steeds vaardiger te worden tijdens puzzels en combat. Dat klinkt al vele malen interessanter dan de gemiddelde Pikmin-game, waarin A) de wezentjes in tegenstelling tot wat iedereen zegt niet schattig zijn, en B) 'Captain' Olimar vooral achter zijn hulpjes aan wandelt als een slappe zak. In Kena vormen het meisje en The Rot – die overigens hun naam ontlenen aan rottende materialen die ze eten – daadwerkelijk een team!

De game draait namelijk volledig om Kena en haar vaardigheden. Een simpel voorbeeld is het kunnen verplaatsen van een standbeeld om een energiebron te activeren terwijl je zelf in gevecht bent met vijanden. Dergelijke (platform)puzzels zijn volgens Ember Lab wijdverspreid door het bos en draaien vooral om het kunnen 'beïnvloeden van de omgeving'. Met een setting vol van dit soort standbeelden, lichtkristallen en bergen kan ik alleen maar dromen over de mogelijke puzzels die Ember Lab nog meer bedenkt.

Maar puzzelen en platformen zijn slechts één kant van de gameplay, want combat is ook heel belangrijk. Kena heeft een superhandige lichtstaf waar ze flink mee kan meppen en een soort energiepijlen mee afschiet. Veel vijanden lijken op minibazen, die je op een Dark Souls-achtige wijze moet ontwijken of pareren. Maar nu komt de twist: deze gekwelde geesten hebben iets meegemaakt waardoor ze zo zijn geworden, en in aanloop naar het gevecht moet je meer te weten komen over hun verleden om zo hun zwakke plek te ontfutselen. Zo expliciet vertelt Ember Lab het niet, maar je moet in ieder geval gebruikmaken van The Rot om gevechten te winnen. Ze kunnen bijvoorbeeld een geest bespringen en deze op z'n plek houden, waardoor jij zowel die geest kunt beschieten, als pijlen kunt afkaatsen naar andere vijanden. Het ziet er spectaculair en bovendien erg smooth uit.

## POTENTIE

Kena: Bridge of Spirits lijkt het allemaal te hebben: insane mooie animaties, schattige beestjes, een sprookjesachtige wereld en megaveel variatie in de gameplay. Kan het nog misgaan? Nou, het enige wat ik me nog afvraag is of de PS4-versie, die ook nog verschijnt, de potentie van de game belemmert. Hier en daar moet Ember Lab toch rekening houden met die zeven jaar oude console en mogelijk dus compromissen sluiten voor de next-gen-versie. Het komt er dus op neer dat ik de game heel gauw zelf onder de knoppen moet krijgen om te zien of het daadwerkelijk een soort interactieve Pixar-film is. ●

## SENUA'S SAGA: HELLBLADE II

# HOE SENUA JE KAN HELPEN OMGAAN MET PSYCHISCHE PROBLEMEN

**Als je er geen last van hebt, dan is het moeilijk om je voor te stellen hoe het is om te kampen met psychische problemen. Ze komen immers in vele gedaanten en zijn voor iedereen anders. In games worden psychische problemen wel eens aangesneden, maar nooit waren ze zo goed te ervaren als in de eerste Hellblade-game, meent LauraJenny. En er komt een tweede aan!**

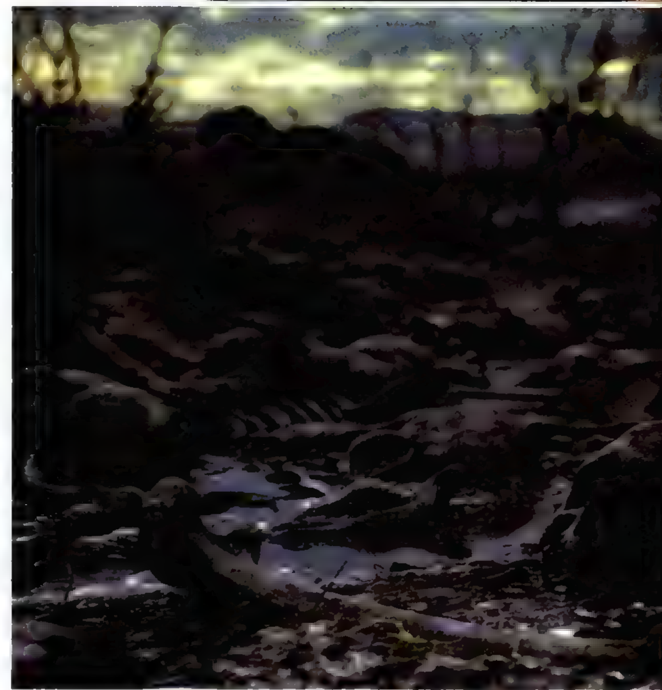
Natuurlijk gamen we graag voor onze ontspanning, of om bepaalde vaardigheden te verbeteren, maar soms zijn games afzien. Dat is in Dark Souls het geval door de moeilijkheidsgraad en in Hellblade: Senua's Sacrifice door de zware thema's. Het is een duistere actie-avonturengame van Ninja Theory (Heavenly Sword, DmC) met Keltische en Noordse mythologie als achtergrond (net als in de laatste God of War). En een personage met een geestesziekte in de hoofdrol.

### KOPPENSNELLEN

Hoofdrolspeelster Senua is een strijder. Letterlijk en figuurlijk. Ze moet langs bij de godin Hela om de ziel van haar geliefde terug te halen. Daarvoor moet ze eerst naar de viking-hel Helheim afreizen, puzzels oplossen en onderwereldwezens koppensnellen. Dat zijn echter niet de enige demonen om te bevechten: Senua kampt met een groot scala aan mentale uitdagingen. Zonder dat ze als een psychopaat wordt afgeschilderd, is het wel duidelijk dat haar vloek in het verhaal symbool staat voor psychoses.
Dat openbaart zich in de vorm van de Darkness die haar constant op de hielen zit, gecombineerd met Furies, stemmen in haar hoofd. Stemmen die je als gamer net zo in je hoofd hoort galmen, vooral als je het met een koptelefoon speelt. En als je denkt dat je daar immuun voor bent, dan komt de game nog met griezelige gezichten in bijvoorbeeld stenen en waterpartijen. Hoe houd je jezelf onder controle?
Het is een zware game, maar er wordt verfrissend genoeg ook een positieve draai aan haar psychische problemen gegeven. Senua heeft dankzij haar toestand namelijk de superkracht Focus, waardoor ze dingen net even anders ziet dan anderen. Geen wonder, haar brein werkt simpelweg anders. Daardoor kan zij zich goed een weg verder puzzelen, dichter naar haar einddoel toe. Een klein, zilveren randje.

### HET DIEPE IN

Als je bang bent dat je de psychologische aspecten van de game niet goed meekrijgt: geen zorgen. Je wordt meteen, zonder tutorials, in het diepe gegooid. Dat alleen zorgt al voor een instabiel gevoel, en die Furies maken het er niet makkelijker op, want de ene is een goede raadgever, terwijl de andere het juist minder goed met Senua voor heeft. Hoe weet je nou waar je op kunt vertrouwen? Om de ellende compleet te maken ligt permadeath op de loer. Ga je te vaak dood, dan kun je je savegame gedag zeggen, als je ten minste de Darkness mag geloven...
Hoe het ook zij, je gevoelsleven wordt aardig geraakt, terwijl Senua van herinneringen naar hallucinaties naar allerlei staten van zijn gaat. En als er een medium is dat je goed kan laten voelen hoe iets is, dan is dat bij uitstek het medium games. Je kijkt niet alleen wat zich ontvouwt, je zit er middenin en je hebt zelfs de controle over het personage (tot op zekere hoogte). Senua's Sacrifice heeft ons met haar verdriet, angst en verwarring veel geleerd. En niet alleen om beter te begrijpen hoe iemand die lijdt aan psychoses zich voelt. Voor sommige spelers legt de game ook bloot dat ze zelf met problemen kampen.

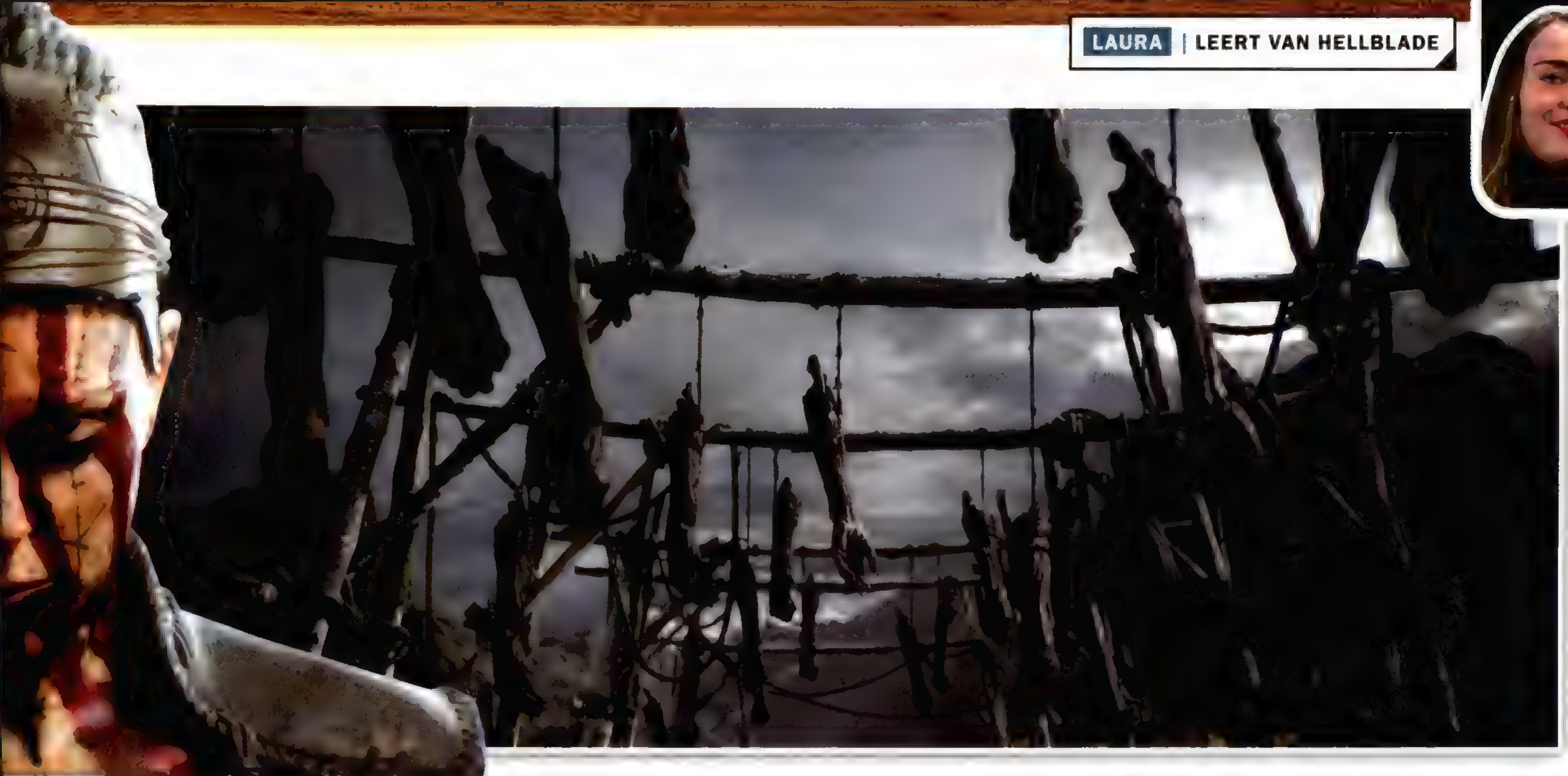




### HULP

Het is een cliché, maar wel een die waar is: de belangrijkste stappen naar omgaan met mentale problemen is onder ogen zien waar je aan lijdt. Een game die zo realistisch en herkenbaar is als die van Ninja Theory, kan dus een heleboel mensen verder brengen in hun verwerkingsproces. Soms zet het de deur open naar nadenken over mentale gezondheid, maar soms is de herkenbaarheid in dit spel zelfs een laatste zetje naar psychische hulp.







Senua laat zien dat het de moeite waard is om te vechten en te leren over jezelf, hoe diep de put ook lijkt. Daarnaast geeft de game mensen ook een mogelijkheid om met vrienden of familie te praten over mentale gezondheid. Niet bepaald een onderwerp dat iedereen even makkelijk aansnijdt. Zelfs online zijn er diverse discussiefora en social media waar de game uitvoerig is besproken. Hier kunnen mensen met psychische problemen op een laagdrempelige manier ontdekken wat deze problematiek voor ze betekent.

Uiteindelijk weet Senua aan het einde van de game te beseffen waar de Darkness een representatie van is. Maar nu ze dat weet, betekent het dat niet dat ze automatisch probleemvrij is. Dat is wat Senua's Sacrifice zo sterk maakt: Senua ondergaat het niet, ze gaat ermee aan de slag en komt er sterker uit. Uiteindelijk zijn veel psychische problemen er vaak niet om 'op te lossen', ze zijn er om mee te leren leven. Een belangrijke les...

## DE OPVOLGER

...een les die nog niet is afgelopen. Tijdens de Game Awards 2019 is opvolger Senua's Saga: Hellblade II aangekondigd. Als het nog niet duidelijk is dat Senua veel groei heeft doorgemaakt, dan toont de titel van de game dat wel; Hellblade staat niet meer vooraan, het begint met Senua. Ze heeft die eerste game overleefd, maar waarschijnlijk zijn de Furies nog volop actief in haar hoofd. Ondertussen is ook Ninja Theory aanzienlijk verder. De studio werkte aan The Insight Project, waarmee tech, gamedesign en neurowetenschap worden gebruikt om therapie voor psychische aandoeningen te ontwikkelen. Ninja Theory heeft bij de eerste game al hulp ingeschakeld van ervaringsdeskundigen en wetenschappers, maar diept dat met The Insight Project dus nog verder uit. Daarnaast werkt het ook aan Project: Mara, dat juist op zoek gaat naar die delen van het brein die 'aan' gaan bij horrorfilms en andere angstoproepende zaken.

We zijn benieuwd wat de studio hiervan meeneemt in de nieuwe avonturen van Senua. Wordt het griezeliger? Waarschijnlijk wel. Het kleine beetje informatie dat we over de opvolger hebben, is dat deze voortborduurt op hoe psychische problemen en lijden bepaalde mythen, goden en religies kunnen vormgeven. De mini-trailer die tijdens de onthulling werd getoond, schept de verwachting dat het spel nog duisterder is en nog meer is gestoeld op religie. We zien paganistische rituelen, ledematen die ergens in een boog hangen en vooral een heleboel strijd.

> "VOOR SOMMIGE SPELERS LEGT HELLBLADE OOK BLOOT DAT ZE ZELF MET PROBLEMEN KAMPEN."

Waarschijnlijk is het tweede deel qua genre en third-person perspectief hetzelfde als de eerste, maar meer verfijnd. Het wordt gebouwd op Unreal Engine 5, waardoor het niet geheel verrassend is dat de indrukwekkende revealtrailer op in-game beelden is gebaseerd. Het budget is flink groter nu Ninja Theory door Microsoft is gekocht: met een dubbel zo groot team zijn er mogelijkheden om bijvoorbeeld het vechten complexer te maken of de puzzels op de schop te gooien. Gelukkig komt actrice Melina Juergens in ieder geval terug. Zij hielp Senua vorm te geven door de performance capture en stem op zich te nemen. Senua is helemaal terug, maar of dat ook voor haar persoonlijke demonen geldt, dat moeten we nog leren.



## GHOSTWIRE: TOKYO

# SHINJI MIKAMI RAAPT DE SCHERVEN BIJ ELKAAR







**Resident Evil 4. Vanquish. The Evil Within. Best wel heel erg ontzettend toffe spelletjes waar je wellicht ooit van gehoord hebt, en die allemaal uit hetzelfde, duistere brein ontsproten zijn, namelijk die van Shinji Mikami. Ghostwire: Tokyo is zijn nieuwste geesteskind. Soort van.**

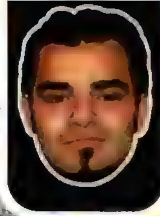
Dit is een enigszins ironisch artikel, want eigenlijk had Ikumi Nakamura hier in de spotlight moeten staan. Dit ontzettend schattige, charismatische Japanse vrouwtje won de harten van weebs over de gehele wereld toen zij, toen nog als creative director, Ghostwire: Tokyo met veel nerveuze (en daardoor extra authentieke en koddige) energie aankondigde tijdens de E3 van 2019. Iedereen werd op slag verliefd op deze "animechick, maar dan in 't echt", waardoor het extra onbegrijpelijk was toen zij drie maanden later ontslag nam bij studio Tango Gameworks. De reden? Onbekend; zelf zei ze alleen dat ze op zoek was naar een nieuwe, creatieve uitdaging. Ghostwire: Tokyo was in ieder geval opeens "haar" game niet meer; de regie werd doorgeschoven naar de leider van Tango, Shinji Mikami.

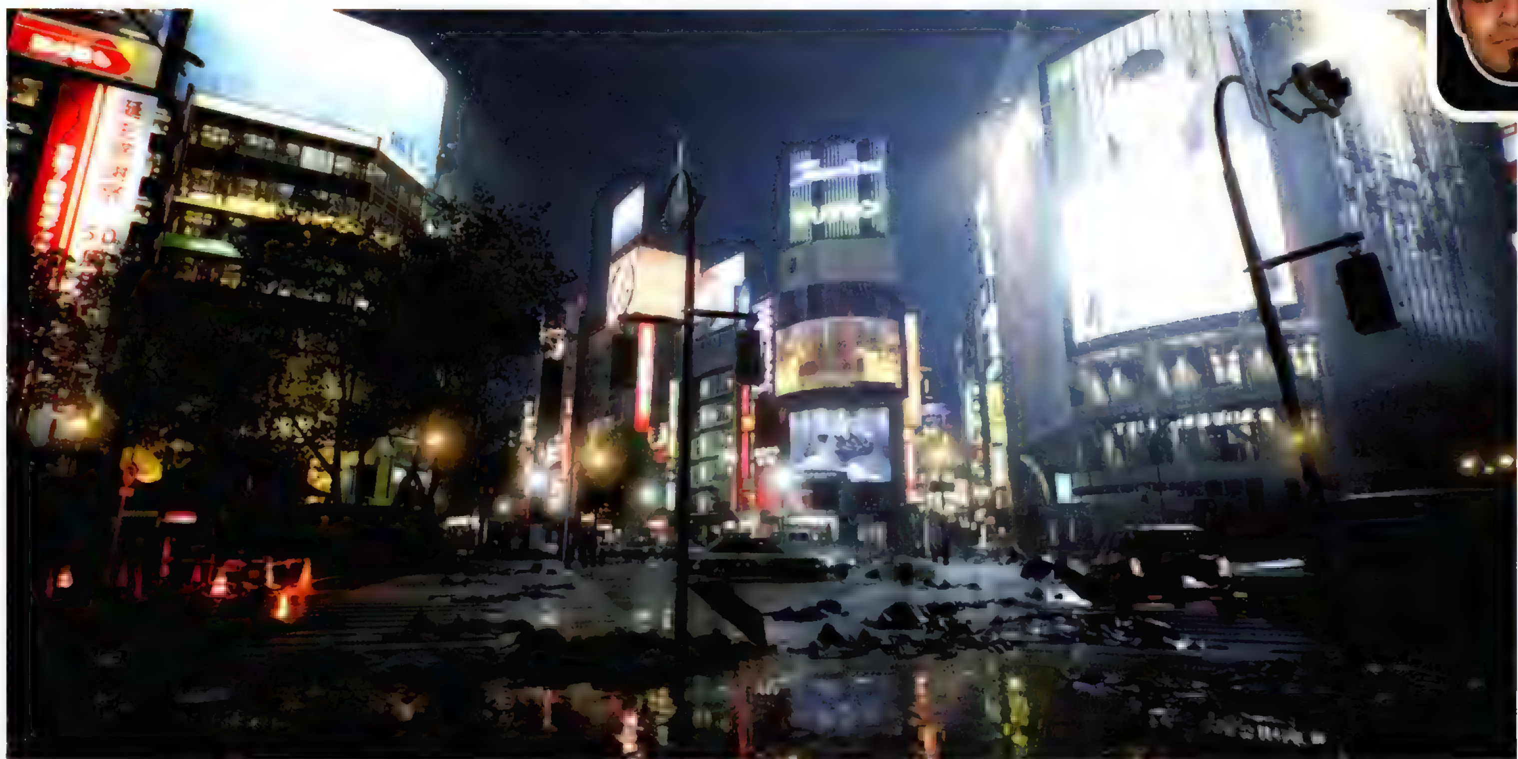
### APOCALYPTISCH

Nou is het natuurlijk geen straf dat Mikami het volledig voor 't zeggen heeft: alles wat die man bedacht en/of aangestuurd heeft, leidde tot games die ofwel de gamesindustrie hebben gerevolutioneerd (Resident Evil, Resident Evil 4) ofwel als pure cultklassiekers worden gezien (P.N. 03, God Hand). Nou is de kans vrij klein dat Ghostwire: Tokyo tot die eerste categorie zal behoren – daar is het inherent cultureel gezien te niche voor, met z'n gigantische nadruk op Japanse folklore – maar een potentiële culthit? Dat lijkt Ghostwire: Tokyo zeker te zijn. Zo weet de game direct te fascineren met z'n mysterieuze plot, waarbij 99% van alle inwoners van Tokio op plotselinge en dramatische wijze van de aardbodem verdwijnen. Het startpunt van Ghostwire: Tokyo voelt zelfs wat chris-









telijk-apocalyptisch, gezien de 'Rapture'-achtige manier waarop de kleding van elke weggegriste persoon achter is gebleven. Heerlijk onheilspellend.

## STEEGJE

Aan jou dus om erachter te komen wat er met de rest van de hoofdstad van Japan gebeurd is, en wat deze massale volksverhuizing te maken heeft met jouw plotselinge paranormale gaven en de komst van vijandelijke geesten genaamd The Visitors. Nu zou een cynischer persoon dan ondergetekende het plot een slecht excuus vinden om kosten en paardenkracht te besparen door geen NPC's te hoeven renderen, maar in de praktijk zorgt dit minimalistische verhaal ervoor dat het titulaire Tokio z'n eigen hoofdrolspeler mag zijn. De prachtige, immer futuristische metropool staat normaliter bekend om z'n extreme drukte, maar in Ghostwire: Tokyo mogen we de cyberpunk-achtige skyline en z'n iconische bezienswaardigheden aanschouwen in hun meest serene glorie. En natuurlijk draagt het ook bij aan de spanning: een hoofdeloos schoolmeisje door een donker steegje zien hinkelen is vele malen enger als dat steegje eigenlijk leeg hoort te zijn.

## RUKKEN

Dat gezegd hebbende: dit is géén (survival-)horrorgame. Ghostwire: Tokyo werd vanaf moment één aangekondigd als action-adventure, en er ligt daarom ook een veel grotere nadruk op de spectaculaire actie dan op hoe creepy de vijanden zijn. En het is op dit actievolle gebied dat de game z'n uniekste kwaliteiten laat zien, want de combat wordt beschreven als "karate meets magic". Ondanks het first-person-perspectief is er geen gun te bekennen; de speler zal door middel van handgebaren verscheidene soorten spirituele energie kunnen afvuren – het doet eerlijk gezegd zelfs een beetje denken aan de jutsu van Naruto. Heb je een spookachtige vijand vervolgens genoeg schade berokkend? Dan wordt hij/zij fysiek kwetsbaar en kun je de 'essentie' er letterlijk uitrukken. Ja, ondanks het gebrek aan traditionele vuurwapens is de impact en kwaliteit van de actie overduidelijk aanwezig. Hiervoor mogen we Shinichiro Hara bedanken, die ervaring mocht opdoen bij het legendarische DOOM (2016). Het is te zien.

## OOR TOT OOR

In het geval dat de titel, de setting en de handgebaren het nog niet verklapt hadden: deze game is door en door Japans. Wie dus een affiniteit heeft voor de cultuur zal extra van Ghostwire: Tokyo kunnen genieten. Zo zijn de vijanden niet alleen gebaseerd op mythologische yokai (zoals de Shiromuku: een geest in een witte kimono die ontstaan is uit de pijn van vrouwen die nooit hebben kunnen trouwen) maar ook op Japanse 'urban legends'. Zo is de Kichusake-onna een bekend broodjeaapverhaal over een vrouw die 's nachts rondloopt en aan nietsvermoedende voorbijgangers vraagt of zij haar aantrekkelijk vinden. Antwoord je nee? Dan vermoordt ze je. Antwoord je ja? Dan onthult ze dat haar mond opengereten is van oor tot oor, waarna ze jou een soortgelijke glimlach geeft. Deze Kichusake-onna zal je dus ook tegenkomen in Ghostwire: Tokyo, in combinatie met een gigantische schaar. Yay.

## FANTASIE

Er waren veel gamers teleurgesteld toen bekend werd hoe actievol Ghostwire: Tokyo zou worden, ze associeerden Mikami immers automatisch met survival-horror. Persoonlijk ben ik echter blij dat Mikami weer verbonden is aan een game die de speler niet probeert te limiteren qua hoe er teruggevochten mag worden. De beste man mag Resident Evil wellicht zowat bedacht hebben, maar zijn beste werken reflecteren allemaal een duidelijke voorkeur voor een explosieve power-fantasy (er is een reden dat Resident Evil 4 nog altijd het beste deel in de serie is, haters). Daarom denk ik dat Ghostwire: Tokyo misschien wel eens zijn sterkste game in jaren zou kunnen worden, gezien hoe het alles lijkt te combineren waar 'ie goed in is. Paranormale gekkigheid, zoals in The Evil Within? Check. Stijlvolle actie, zoals in Vanquish? Check. Een locatie die de hoofdrol speelt, zoals in Resident Evil? Check! Ghostwire: Tokyo begon wellicht niet als 'zijn' game, maar het lijkt Mikami wel op het lijf geschreven!

"PARANORMALE GEKKIGHEID, ZOALS IN THE EVIL WITHIN? CHECK. STIJLVOLLE ACTIE, ZOALS IN VANQUISH? CHECK. EEN LOCATIE DIE DE HOOFDROL SPEELT, ZOALS IN RESIDENT EVIL? CHECK!"



## SPIDER-MAN: MILES MORALES

# PETER PARKERS PROTEGÉ POWNT

**Avengers: Endgame, Alias, Daredevil: Born Again, Legion; er zijn meerdere superheldeniteraties die Wouter een brok in de keel bezorgden. Maar er is maar één game die het voor elkaar kreeg: Marvel's Spider-Man. Hopelijk weet de opvolger, Spider-Man: Miles Morales, hetzelfde voor elkaar te, eh... spinnen.**



In Marvel's Spider-Man werd het al wel duidelijk dat Peter Parker een waardige opvolger had gevonden in Miles Morales; een ongeduldige maar gedreven dude met minstens even indrukwekkende spinnenpowers als Papa Parker. Tijdens de PlayStation 5-presentatie werd dan ook duidelijk dat MM z'n eigen PS5-game gaat krijgen, die NIET een add-on is of een remaster van Insomniacs vorige Spidey-titel, maar gewoon op z'n eigen mag staan als vervolg. Een standalone sequel, dus, maar eentje die zich verhoudt tot de eerste game als Uncharted: Lost Legacy zich verhoudt tot Uncharted 4: A Thief's End. Korter, met een andere hoofdrolspeler, maar zéker niet minder indrukwekkend. Misschien zelfs wel indrukwekkender op bepaalde fronten, want dit wordt natuurlijk een game voor de volgende generatie!

### ONZICHTBARE SCHOKKEN

Wat precies de verbeteringen zijn die de nieuwe PS5-hardware met zich mee gaat brengen is nog even de vraag, want meer dan "enhanced visuals" en "nearly instantanious fast-travel across New York" kunnen Sony en Insomniac ons nog even niet vertellen. Wel kunnen we een goed geïnformeerde inschatting maken van wat de gameplay gaat worden! Zo zal het webslingeren door New York vergelijkbaar zijn met hoe Peter Parker het deed, maar aangezien Miles de Spider-onesie nog niet al te lang draagt, is het eerst vast nog even flink wennen voor de jonge knaap.



Wat betreft superkrachten worden de wendbaarheid en webschieters van de vorige Spinnemans aangevuld met onzichtbaarheid en elektriciteitskrachten, want MM is door een ander soort radioactieve spin gebeten dan z'n Spider-Sensei. Deze extra powers lijken me toepasbaar op zowel het stealth- als combat-aspect en Insomniac weet ze vast in een paar toffe skill trees te verwerken. Het vervolg op de beste (Marvel-)superheldengame ooit zal zichzelf op alle fronten moeten heruitvinden, dus kom maar door met die onzichtbaarheids-webschiet-elektriciteits-combo's!

### SPIDER-VERSE?

Waar ik vooràl benieuwd naar ben is wat we allemaal gaan meemaken in Spider-Man: Miles Morales. Want de unie-



## EEN WEB VAN SPRAAKVERWARRING



**Spider-Man: Miles Morales is nú al een emotionele rollercoaster. Mijn eerste reactie op de aankondiging was euforie, want ik kon niet geloven dat er zo snel een nieuw deel aankomt. Dat enthousiasme werd minder toen een woordvoerder van Sony zei dat het slechts een "remaster en uitbreiding" is, waarna Insomniac zelf moest vertellen dat het tóch een iets kleinere, op zichzelf staande titel is. Daar ben ik eigenlijk wel blij mee, want er komen al meer dan genoeg grote openwereldgames uit dit najaar. Geef me een nieuw verhaal, een mooier New York en Miles' vette krachten om mee te spelen, en ik ben meer dan tevreden.**

ke slinger (Spider-Pun Intended) die Insomniac aan het klassieke Spider-Man-verhaal gaf in de eerste game, was even verfrissend als verrassend. En, voor geeks die al meerdere decennia een band hebben met Spidey, zelfs een beetje emotioneel... Dus wat Miles allemaal meemaakt in de comics met zijn criminele oom Aaron die de identiteit van superschurk Prowler aanneemt, dat is vast maar deels vergelijkbaar met hetgeen we in de game kunnen verwachten. Gaan de vele, vele verschillende Spider-Men en -Women van de Spider-Verse misschien hun intrede maken? Gaan we nog iets van Venom en/of Carnage meekrijgen? Want zelfs comic-verslinders moeten van de ene in de andere verbazing kunnen vallen tijdens het spelen van Spider-Man: Miles Morales. Tussen het gillen van plezier tijdens het webslingeren, het met de vuist pompen van blijdschap gedurende de gevechten en het met open smoel aanschouwen van de cutscenes door dan. Of verwacht ik nu te veel van Miles?

"HET VERVOLG OP DE BESTE (MARVEL-) SUPERHELDENGAME OOIT ZAL ZICHZELF OP ALLE FRONTEN MOETEN HERUITVINDEN."





PC PREVIEW

## WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

# SHADOWLANDS BLIJFT NOG EVEN IN LIMBO



**Shadowlands zit in limbo, meent Marvin. Dat is geen lore-theorie, maar een reflectie op hoe kut het kan zijn om een World of Warcraft-preview te schrijven. Flitsende nieuwe systemen en gebieden monden keer op keer uit in inspiratieloze grinds en loze beloften, opgevolgd door updates die eerder oplapwerk zijn dan een stap voorwaarts. Maar verrek, Blizzard lijkt weer eens duidelijk te communiceren met z'n community, zelfs tijdens de Alpha-fase!**

Wat was dat Azerite Power een verschrikkelijk systeem, he? En weet je nog die ene keer dat je na weken Mythic Dungeons farmen en Weekly Chests openen éíndelijk een bruikbaar stukje gear aantrof, maar dat er niet de goede Corruption op zat? Of dat je om de juiste Essences te krijgen en sterker te worden noodgedwongen content als PvP moest doen terwijl je daar totaal niet in geïnteresseerd bent? Maar goed dat de developers weken of maanden later met een patch kwam die het mogelijk maakte die gear véél sneller te krijgen, zonder ooit echt in te gaan op feedback of kritiek van spelers die bijvoorbeeld net zo goed even hadden kunnen wachten op deze catch-up-mechanics...
Nee, Battle For Azeroth was niet de uitbreiding waar veel spelers op hoopten. Maar dat hebben de devs ook door, aldus onder anderen game director Ion Hazzikostas. Wacht eens even, Blizzard communiceert én geeft fouten toe? Waanzin!



**weetje • weetje**

*Marvin heeft net voor de deadline van deze PU de grens van 3.600 uur speeltijd (150 dagen) in World of Warcraft gepasseerd.*

## Lichtelijk optimisme

Het lijkt er zelfs op dat Blizzard in alleen al de Alpha-fase (nu Beta-fase) van Shadowlands meer met de community, streamers en journalisten praat dan in de twee jaar dat Battle For Azeroth als 'huidige content' wordt gezien. Vooral Ion Hazzikostas duikt overal en nergens op en bij menig interviewer wordt hij geconfronteerd met keihard commentaar op de staat van World of Warcraft. In plaats van dat te ontwijken, geeft hij regelmatig zelfs fouten toe en neemt hij de tijd om uitgebreid in te gaan op vragen en commentaar. Als er onduidelijkheden zijn, is Ion uren later al weer op Twitter te vinden om zaken te verduidelijken. Dit soort duidelijke communicatie is cruciaal voor een MMORPG en zal wel eens de doorslag kunnen geven voor veel spelers om toch nog even bij WoW te blijven plakken. Laten we hopen dat dit de norm wordt voor het dev-team, ook ná de release van Shadowlands.







## TORGHAST, TOWER OF THE DAMNED

**Torghast lijkt de meest unieke toevoeging aan de game in jááááren te worden. Een soort game-within-a-game, geïnspireerd door roguelike-games als Dead Cells en The Binding of Isaac. Elke verdieping heeft nieuwe procedureel gegenereerde vijanden en hoe hoger je komt, hoe sterker zij worden en hoe meer puzzels en vallen je tegenkomt. Het is natuurlijk zaak om zo hoog mogelijk te komen zonder dood te gaan (solo of in een party), maar er zit ook nog eens een unstoppable killing machine genaamd de Tarragrue achter je aan, wat de nodig spanning en urgentie om snel omhoog te klimmen met zich meebrengt.**
**Je kunt hier allerlei cosmetics verdienen, maar de meeste spelers zullen Torghast waarschijnlijk ingaan om crafting resources te vinden. Op bepaalde verdiepingen liggen 'Legendary chests', waar extra rewards en resources in zitten. Resources die uiteindelijk, jawel, bij kunnen dragen aan het craften van Legendary items. Ze zijn er weer! Daarbovenop zullen er speciale quests komen voor in Torghast, waarin we oude bekenden uit de World of Warcraft-geschiedenis tegenkomen (al die zielen moesten toch ergens heen).**
**Door Torghast lijkt het voor het eerst in lange tijd dat ik content vaak zal gaan spelen omdat het daadwerkelijk leuk is en niet omdat de rewards zo goed zijn. Het állervetste aan Torghast zijn namelijk de Anima Powers. Dit zijn enorm uiteenlopende modifiers voor jouw spells en talents, die gedropt worden door vijanden en soms te vinden zijn in breekbare vazen. Sommige modifiers zijn zó krachtig of zó bizar dat geen enkele Torghast-run hetzelfde wordt, en dat de Class waarmee je speelt telkens weer compleet anders aanvoelt. Demon Hunters kunnen bijvoorbeeld langer Metamorphosis krijgen, terwijl er ook Anima Powers zijn die spell damage met 500% verhogen of een bepaalde skill 50% health van een boss af laten snoepen. Uit de Alpha- en Beta-tests zijn al hilarische en bijna game-brekende builds tevoorschijn gekomen, en de mogelijkheden lijken schier eindeloos. Anima Powers zijn ook nog eens uniek voor elke Class – zelfs voor elke Specialization – en er zijn specifieke Anima Powers voor de Covenants en de skills die je daarbij unlockt. Replay-value galore!**




Nu kan Ion natuurlijk overal makkelijk 'ja' en 'amen' op zeggen, maar tijdens de Alpha-fase liet Blizzard zelfs al zien snel actie te kunnen ondernemen. Neem het nieuwe rogue-lite-achtige Torghast (meer daarover in het kader), waarbij kritiek op het Torments-systeem erg snel werd opgepakt. Torments zijn modificaties die de speler negatief en/of de vijand positief beïnvloeden, en het originele idee was om ze te laten scalen met de tijd. In de praktijk zou dit betekenen dat er een moment in Torghast komt waarop vijanden simpelweg té sterk zijn, hoe goed je ook speelt. Het hele 'oneindige' aspect van Torghast zou dan effectief onzin blijken, maar Blizzard haalde al snel de timers weg en maakte van deze Torments een extra, optionele challenge bovenop de normale Torghast-ervaring. Top oplossing.

Normaal duurt het maanden voor Blizzard zoiets verandert, dus dit neemt toch wat zorgen weg over de ontwikkeling van Shadowlands. Het dev-team lijkt er weer bovenop te zitten, en dat in combinatie met de lore-mogelijkheden in deze realm des doods én het bak aan plezier dat Torghast lijkt te worden, belooft voor ondergetekende veel goeds.

**"Verras me, Blizzard, want het wordt tijd dat ik weer plezier haal uit endgame-content."**

Met de nieuwe systemen die ik bespreek in de kaders erbij opgeteld, kun je zelfs stellen dat ik lichtelijk optimistisch ben over Shadowlands. Verras me, Blizzard, want het wordt tijd dat ik weer écht plezier haal uit endgame-content, en niet driekwart van de expansion verdoe met het farmen van oude raids en achievements of het levelen van m'n twintigste warrior. ★

## LEVELEN, GEAREN, COVENANTS EN THE MAW

**Door een gebrek aan ruimte zal ik de belangrijkste dingen die mij optimistisch maken over Shadowlands puntsgewijs benoemen. Je weet nooit hoe de beloftes van Blizzard uitpakken, maar dit klinkt me als muziek in de oren:**

**Levelen:** Het maximum level wordt 60, in plaats van 130. Iedereen die nu 120 is, zal in de pre-patch level 50 worden. Ook komt er een compleet nieuw startersgebied die terugkerende WoW-mechanics goed uitlegt, én kun je er nu voor kiezen om van level 1 tot en met 50 in een specifiek(e) expansion/gebied te levelen en daarvan het hele verhaal mee te krijgen. Bijkomend voordeel is dat de damage-output nu niet meer in de miljoenen loopt, wel zo overzichtelijk.

**The Maw:** Een endgame-gebied vol quests, Rare vijanden en treasures, en hoe meer je daarvan doet, uit de weg ruimt of opent, hoe hoger je Threat Level zal worden. Bij elke Threat Level komen extra, negatieve modifiers kijken die het verkennen van The Maw bemoeilijken, en op Level 5 ga je vrijwel direct dood. Daarna kun je een dag lang niet terugkeren. Toch is The Maw de moeite waard, want er zijn allerlei belangrijke resources te vinden, en je kunt de nieuwe currency Stygia verdienen om Cyphers te kopen (en cosmetics en pets). Dat zijn buffs en tools die je kunt gebruiken in The Maw én in Torghast, handig!

**Covenants:** De Shadowlands worden al bewoond, specifiek door vier groepen genaamd Covenants. Aan de speler om zich aan te sluiten bij een van hen, en zo Covenant-afhankelijke quests, skills en items te unlocken. Dit doe je door Renown te verdienen via onder andere (World) quests, al lijkt dat vooralsnog een mooie nieuwe benaming voor Reputation.

**Gear:** Er komen keuzeopties naar Weekly Chests en PvP Chests. Hoe meer dungeons (of PvP) je doet in een week, hoe meer keuzeopties voor gear je krijgt. Heb je alles al? Dan kun je ook kiezen voor resources, en dat voorkomt toch een wekelijkse teleurstelling. Overall belooft Blizzard minder RNG en meer keuzes, wat wil zeggen dat je echt met een doel ergens naartoe werkt en niet louter afhankelijk bent van geluk. De terugkeer van (craftable) Legendary's als ultieme items om naar toe te werken, is natuurlijk helemaal fantastisch.




**VERWACHTING *MARVIN:***
Het WoW-devteam lijkt altijd wel een manier te verzinnen om mijn verwachtingen met de grond gelijk te maken. Maar over Shadowlands durf ik met name door het roguelike-plezier in Torghast, de langverwachte level-squish en een focus op belangrijke spelerskeuzes toch optimistisch te zijn.

- + Roguelike chaos in Torghast.
- + Minder RNG, meer belangrijke keuzes (zeker bij gear).
- − Renown en Conduits zouden nieuwe grind-systemen kunnen zijn.
- − Er zit altijd wel een addertje onder het gras op Azeroth.

MMORPG
BLIZZARD ENTERTAINMENT
1 SPELER
HERFST 2020

## WINDBOUND

# EEN MOOIE TUSSENSTOP VOOR ZELDA-FANS?

**Jurjens favoriete game ooit? The Legend of Zelda: Breath of the Wild. En de game waar hij het meest naar uitkijkt? Juist, Breath of the Wild 2. Maar omdat die game nog niet echt aan de horizon is verschenen, blijft hij immer speuren naar andere games die zijn dorst naar een nieuwe Zelda wellicht een beetje kunnen lessen.**




Het is vandaag drie jaar en vier maanden geleden dat ik The Legend of Zelda: Breath of the Wild speelde en met een 100 beoordeelde. Aangezien het nog steeds mijn favoriete game ooit is, zal het je niet verbazen dat ik best wel uitkijk naar Breath of the Wild 2. Des te meer na het zien van de E3-trailer uit 2019, die duidelijk maakte dat het vervolg op mijn favoriete game ooit een wat duisterdere weg in zal slaan. Helaas was dat ook het laatste wat ik van Breath of the Wild 2 heb gezien, en is er op dit moment nog niets bekend over wanneer we de volgende Zelda zo ongeveer mogen verwachten. Ik gok op eind 2021. Gelukkig is mijn oog ondertussen gevallen op Windbound, een game waarvan de ontwikkelaars zich overduidelijk lieten inspireren door mijn favoriete game ooit. En Windbound verschijnt volgende maand al!

### HET VERHAAL

**Op de eilanden die Kara bezoekt vindt ze sporen van haar voorouders, die volgens de legendes in perfecte harmonie met de natuur leefden. De game levert nauwelijks tekst en uitleg, maar laat je door de omgevingen te verkennen zelf uitvogelen hoe die oude beschaving heeft geleefd, en wat er met ze is gebeurd. Dus ook weer een beetje zoals, inderdaad, in Breath of the Wild.**

## Inspiratie

Wie wat filmpjes van Windbound kijkt, kan niet om de vergelijking met Breath of the Wild heen. Alleen al hoe dat personage beweegt; het is net Link, ook al is het een meisje dat Kara heet. En dat vechten, waarbij Kara rondom een vijand loopt om op de juiste momenten toe te slaan, lijkt ook ongeveer hetzelfde te werken. Wat je omgevingen betreft verplaatst ook Windbound je naar ruige natuurgebieden, waarin






je op rotsachtige bergen kunt klimmen (wat uiteraard gepaard gaat met Link-achtige kreuntjes) om vervolgens hangend aan een kleedje weer omlaag te zweven.
Naast het rippen van dergelijke Breath of the Wild-elementen, hebben de ontwikkelaars ook, eh, 'inspiratie geput' uit andere Zelda-games, met name Wind Waker, gezien de nadruk op het varen tussen eilanden, de avontuurlijk stemmende folkmuziek en de tekenfilmachtige vormgeving, terwijl we het verhaal al kennen uit Link's Awakening – na een schipbreuk spoel je aan op een mysterieus eiland en moet je uitzoeken hoe je weer thuis komt.
Klinkt nog niet bijster origineel of aantrekkelijk hè, al die van Zelda gejatte elementen bij elkaar? Gelukkig heeft Windbound meer dan dat te bieden.




## Don't starve

Om te beginnen is de wereld van Windbound procedureel gegenereerd, wat betekent dat elke speler een andere wereld krijgt, zoals je dat bijvoorbeeld in Minecraft gewend bent. De core gameplay ligt ook in de lijn van een survivalgame als Minecraft of, meer nog, Don't Starve, waarin het dus draait om het verzamelen van grondstoffen om wapens en gereedschappen mee te craften die je helpen te overleven en je bestaan steeds verder verbeteren.

Zoals wel vaker in dit genre moet je ook écht je best doen om te overleven. Zeker in de 'main mode' genaamd Survivalist, waarin je nadat je dood gaat opnieuw moet beginnen in een andere, procedureel samengestelde wereld (er is overigens ook een wat milder straffende Story-mode voor wie dat wat te dol wordt).
Maar het voornaamste element waarmee Windbound zich van Zelda én survival-gerichte games onderscheid, is de prominente rol die je boot speelt in de game.

## Boot

Je boot functioneert als je basis, maar ook als middel om volgende eilanden te bereiken, met nieuwe biomen om te verkennen, en andere grondstoffen om te verzamelen.
In het begin kun je slechts een eenvoudige kano van riet maken, die hoogstwaarschijnlijk zal scheuren als je hem door een koraalrif probeert te sturen. Maar denk niet dat je problemen voorbij zijn zodra je je bootje hebt uitgebouwd tot een stevig zeilschip. Anders dan in Wind Waker kun je namelijk niet zelf de wind keren, wat betekent dat je net als met een echte zeilboot soms dwars tegen de wind in moet varen, en dat werkt alleen als je boot goed in balans is, anders slaat 'ie om.
En zo weet de ontwikkelaar ondanks de vele Zelda-elementen de wind toch weer uit een andere hoek te laten waaien. En het idee om, als een soort Odysseus (zoek maar even op, cultuurbarbaar!), van eiland naar eiland te varen en steeds weer nieuwe ontdekkingen te doen, spreekt bij mij zeker tot de verbeelding.
Al is het eerste wat ik in augustus ga doen natuurlijk weer eens lekker met zo'n kleedje van een heuvel zweven. Woei! ★

**"De ontwikkelaars van Windbound lieten zich duidelijk inspireren door mijn favoriete game ooit."**






**VERWACHTING JURJEN:**
Jatwerk of niet, het lijkt me best fijn om toch weer even in zo'n Zelda-sfeertje op avontuur te kunnen. En dat idee om met mijn eigen, customizable boot steeds weer nieuwe eilanden te bereiken spreekt me zeker aan.

+ Survival-gameplay in fraaie omgevingen
+ Je aanpasbare boot als basis
+ Veel uit Zelda gejatte elementen
- Veel uit Zelda gejatte elementen

SURVIVAL ADVENTURE
5 LIVES
1 SPELER
28 AUGUSTUS

## MARVEL'S AVENGERS

# EEN SUPER AMBI

**Als MCU-fanboy was Jacco nog niet helemaal overtuigd van Marvel's Avengers, alleen al om die gekke Japanse looks. Maar na met een superteam van ontwikkelaars te hebben gesproken en een uitgebreide presentatie onder ogen te hebben gekregen, is hij zowaar voorzichtig enthousiast geworden!**




Aan het talent achter de game ligt het niet. Met een sterrencast aan stemacteurs als Troy Baker, Laura Bailey en Nolan North, regisseur Shaun Escayg van Uncharted: The Lost Legacy en Vince Napoli, de man die Kratos' bijl zo bevredigend maakte, kan het haast niet misgaan. Toch heb ik zo m'n bedenkingen, want naast een gelikte singleplayer-campagne moet vooral de online co-op je lang in de greep houden, en in games als Destiny heeft dat vooral als gevolg dat het verhaal zuigt. Met je vliegende kubus.

### Marvel-kwaliteit

Daarom was ik blij te horen dat Marvel Games erbovenop zit en praktisch dagelijks overlegt met het team. Die pure kwaliteit wat betreft de canon, personages en werelden straalt Marvel's Spider-Man natuurlijk ook uit, dus ik zie de campagne echt niet snel floppen. Ook cool om te horen is dat Marvel vrij flexibel is. "Wat ik heel erg waardeer aan Marvel is dat, zolang je je idee kunt onderbouwen en kan verantwoorden met het verhaal, ze bereid zijn om het uit te voeren", vertelt Shaun Escayg mij tijdens een gezellig drukke Zoom-sessie.

**"Avengers doet met alle cijfers, balkjes en epilepsie-opwekkende effecten ook erg denken aan Marvels mobiele games."**




Het verhaal draait trouwens om een ramp waar de Avengers de schuld van krijgen. Mysterieus gas verwondt mensen, maar geeft ze in sommige gevallen ook superkrachten. 'Cap' verdwijnt in de chaos en de rest van de Avengers gaat uit elkaar om vijf jaar lang in schaamte te leven, terwijl de organisatie Advanced Idea Mechanics (AID) onder leiding van de schurk MODOK misbruik maakt van het wantrouwen jegens superhelden. Escayg vertelt me dan ook dat de game is geïnspireerd door Marvels [toffe comicserie uit 1994 die begint met A Time of Marvels – Marvin], waarin superhelden door de journalist Phil Sheldon worden gezien als gevaarlijke wezens. "Dat riep de vraag op: wat als we de Avengers kunnen opbreken en het publiek ze na de gebeurtenissen op A Day verafschuwt?" Vanuit het perspectief van Kamela Kahn, a.k.a Ms. Marvel, verzamel je de Avengers om de wereld te verlossen van AID.

### Oorlog

Oké tof, maar hoe gaat dat in godsnaam samen met het hele online-gebeuren? Het simpele antwoord is eigenlijk

# TIEUS SUPERSPEKTAKEL

dat je het verhaal én aparte co-op-missies kan spelen wanneer je wil. Als je dikke spoilers wil vermijden en alle helden en bepaalde gear en skills wil gebruiken, kun je wel beter eerst door het verhaal spelen. "Tijdens het verhaal speel je verschillende Hero Missions, die verkennen wat er gedurende de vijf jaar na de ramp plaatsvond, of wat een held in de tussentijd heeft gedaan. Die helden train je en breid je uit met gear", zegt studiohoofd Scot Amos.

Co-op gebeurt in Warzones, grote omgevingen waarbinnen je een reeks missies uitvoert




## HERO MISSIONS > WARZONES

**Het idee dat je met de coole superheld (en Avengers-fangirl) Kamala Khan de Avengers een voor een moet verzamelen om vervolgens met al die machtige mannen en vrouwen te kunnen spelen spreekt me zeker aan. Ik ben dan ook vooral geïnteresseerd in de lineaire Hero Missions, en veel minder in de Warzones, aangezien die volgens de trailers en demofilmpjes die ik zag vooral een soort speelplaatsen voor superhelden lijken te worden, waarin je met machtige helden als Thor, Hulk en Iron Man je tijd kunt verdoen met het aan de lopende band in elkaar beuken van eindeloze reeksen inwisselbare robots en schietmannetjes. Als de Hero Missions wat intelligentere en gevarieerdere gameplay bevatten, ga ik deze Avengers-game zeker spelen. Maar wanneer de Hero Missions slechts een soort inleiding tot de Warzones zullen blijken, sla ik 'm over.**

voor bekende gezichten, bijvoorbeeld het wederopbouwen van Shield met Maria Hill door steeds met z'n vieren naar je doel te vliegen. Zo kun je een grote AIM-robot in elkaar rammen en coördinaten vinden naar een Vault waar unieke loot en kekke pakken op je wachten. Het is dan ook de bedoeling dat je nadenkt over met wie je speelt en welke gear en skills je voor je held kiest. Alle helden lijken wel van alle markten thuis te zijn: Hulk kan fungeren als een sloopkogel, maar ook Black Widows snelle pistoolschoten doen de job.

## Levend comic-universum

Over de gameplay zelf ben ik nog een beetje huiverig, want het is de vraag of een hele game lang robots in elkaar rammen leuk blijft. De gameplay die ik heb gezien zag er spectaculair uit, met Captain America die kéihard z'n schild kan smijten en Iron Man die vloeiend rondvliegt. Maar Avengers doet met alle cijfers, balkjes en epilepsie-opwekkende effecten ook erg denken aan Marvels mobiele games. Zijn al die kristallen, munten en andere shit die je verzamelt niet een beetje overweldigend? Ga ik met tegenzin moeten grinden om verder te komen? Stiekem had ik gehoopt dat Crystal Dynamics het bij een campagne had gehouden...

Anderzijds is de post-launch-strategie uiterst ambitieus, want de ontwikkelaar wil de game behandelen als een 'levend stripuniversum'. Nieuwe helden, villains en gebieden met extra verhalen klinken me als muziek in de oren – al helemaal als studiohoofd Scott Amos me vertelt dat ze een hele arc in gedachten hebben, die stukje bij beetje wordt onthuld met cliffhangers en plottwists! "We willen spelers regelmatig bezighouden. Je moet het zo zien: hoe vaak wil je een nieuw comicboek hebben en erdoorheen lezen? Denk aan een held die we toevoegen, die aan het einde van het verhaal een nieuwe villain introduceert waar we later pas meer van zien." Wie weet ben ik over een half jaar toch wel hooked aan Avengers, maar dat zal dus van dit verhaal afhangen. ★




**VERWACHTING JACCO:**
Marvel's Avengers is een super ambitieuze game, maar om ook daadwerkelijk een supergame te worden moeten het levende comicuniversum en de gameplay wel boeiend blijven.

+ Marvel-waardige productie
+ Intrigerende post-launch-strategie
- Blijft robots beuken boeiend?

ACTIEGAME
CRYSTAL DYNAMICS/SQUARE ENIX
1-4 SPELERS
4 SEPTEMBER 2020

## RATCHET & CLANK: RIFT APART

# DE ULTIEME NEXT



**Florian stond een klein dansje te doen na het zien van het PS5-event. Kwam dat door de aankondiging van de nieuwe Spider-Man? Of Gran Turismo 7? Horizon: Forbidden West misschien? Nee hoor, door het zien van de nieuwe Ratchet & Clank!**

# -GEN SHOWCASE

Ratchet & Clank is een van mijn favoriete gameseries sinds de games op de PlayStation 2. De gameplay van een platformer en een over de top shooter is een meesterlijke combinatie en de humor en chemistry tussen Ratchet & Clank maken de magie compleet. Inmiddels is het al weer veel te lang geleden dat we van een nieuwe Ratchet & Clank-game hebben kunnen genieten, en dus stond ik letterlijk een dansje te doen toen Rift Apart werd aangekondigd voor de PlayStation 5.

## Next-gen

Het eerste dat opviel aan de trailer en gameplaybeelden van de nieuwe Ratchet & Clank zijn de ongelooflijk strakke graphics. De Ratchet & Clank-games zijn altijd een lust voor het oog geweest, maar Insomniac Games kan er duidelijk nog een flinke schep bovenop doen door de kracht van de PlayStation 5. Sterker nog, de in-game beelden van Rift Apart zien er potverdorie nog mooier uit dan de animatiefilm uit 2016! Hoe is het fucking mogelijk?! Dit komt in de eerste plaats doordat dit de eerste Ratchet & Clank-game is die in native 4K gespeeld kan worden. De graphics zijn hierdoor zo scherp dat je letterlijk de haartjes in de vacht van Ratchet kan tellen. Maar ook de raytraced reflections die op Clank te zien zijn, zijn absoluut next-gen te noemen. Deze reflecties zijn ook te zien op andere glanzende ondergronden, waardoor de hele wereld er levendiger uitziet. Ratchet & Clank: Rift Apart ziet er belachelijk vet uit, en als je echt gaat letten op dit soort details is het niet minder dan mind-blowing.

## Portals

De graphics alleen al maken Ratchet & Clank: Rift Apart een echte next-gen-game, maar ook het live switchen van werelden door portals is alleen mogelijk op de PlayStation 5, met zijn belachelijk snelle SSD. In de footage werd getoond hoe Ratchet & Clank door portals springen en zo'n twee seconden later in een compleet andere wereld uitkomen. Dit is absoluut niet mogelijk op de PlayStation 4 met zijn oldschool 5400RPM harddisk. Op de PS4 zou je zeker een minuut moeten wachten tot alle assets zijn ingeladen, maar op de PS5 is dit dus bijna instant.

Het ziet er mega-spectaculair uit, en als je wat langer naar de werelden kijkt waar Ratchet & Clank uitkomen, valt op dat een aantal erg lijken op omgevingen uit vorige Ratchet & Clank-games. Het grootste voorbeeld is de Quest for Booty-wereld na de laatste portal, waarin je ineens op de bekende skeletpiraten aan het schieten bent. Zou Rift Apart een soort 'best of'-game worden, waarin we terug gaan naar eerdere delen?

## Ratchette

Dat zou zeker een optie zijn, maar ik denk dat er meer aan de hand is. Het lijkt er inderdaad op dat we terug gaan naar een aantal bekende werelden van vroeger, maar ook dat »

**"De in-game beelden van Rift Apart zien er potverdorie nog mooier uit dan de animatiefilm uit 2016!"**

## THUISKOMEN



**Ratchet & Clank voelt voor mij als thuiskomen. Het was een van de eerste PS2-games die ik kocht, m'n eerste PSP-game, m'n eerste PS3-game en nu komt er eindelijk weer een volwaardig nieuw deel naar de PS5! Het is natuurlijk een fantastische showcase voor de grafische toeters en bellen waar de PlayStation 5 over beschikt, maar nog enthousiaster ben ik over het verhaal van de game. Rift Apart doet sterk denken aan het allerbeste deel ooit, A Crack in Time, en met alles wat Insomniac in de afgelopen jaren heeft geleerd over verhaalvertelling kan ik niet wachten om op stap te gaan met m'n favoriete ruimte-outcasts, én die schattige vrouwelijke Lombax!**



Ratchet & Clank kunnen switchen tussen dimensies met andere tijdlijnen. Er zitten kleine hints in de portals en werelden die dit duidelijk maken, zoals dat Ratchet & Clank bepaalde werelden niet herkennen, ondanks dat ze daar eerder zijn geweest, maar het grootste voorbeeld is de mysterieuze vrouwelijke Lombax aan het einde van de trailer!

Volgens het verhaal is Ratchet de enige overgebleven Lombax in de wereld, maar in Rift Apart zit een vrouwelijke Lombax, die Ratchet niet lijkt te kennen. Hoe ze heet is nog onbekend, maar het internet noemt haar inmiddels liefkozend Ratchette. Insomniac Games doet er nog lekker vaag over, maar heeft wel laten weten dat de vrouwelijke Lombax speelbaar is, dus we gaan daadwerkelijk stukjes in de game spelen zonder Ratchet of Clank onder de knoppen. Dat is een primeur!

## Best of

Een andere aanwijzing dat Rift Apart een soort 'best of' gaat worden komt van Insomniac Games zelf, die via Twitter al maanden geleden verscheidene polls hebben gepost, waarbij werd gevraagd wat de allerbeste wapens uit alle Ratchet & Clank-games zijn. Er werd gedacht dat dit gewoon een geinige manier was om de serie toch weer een beetje in de spotlight te laten staan, maar achteraf zou het best weleens wat marktonderzoek kunnen zijn geweest voor Rift Apart.

Insomniac Games heeft nu ook laten weten dat er absoluut nieuwe wapens

in Rift Apart zitten, maar ook fan-favorites. Ik durf te wedden dat in ieder geval de top vijf wapens uit die polls weer in Rift Apart zitten.

## Mini-portals

Wat nog absoluut niet duidelijk is, is hoe dynamisch deze portals zijn in de game. Komen ze op vaste plekken voor en zijn ze dus scripted, of kan je er zelf voor kiezen waar en wanneer je er doorheen springt? Het lijkt er op dat ze scripted zijn, aangezien er ook een soort dynamische mini-portals inzitten, waarbij je wel de keuze hebt om ze al dan niet te gebruiken. Deze portals transporteren je niet naar een compleet andere wereld, maar zijn meer shortcuts in de huidige wereld, om bijvoorbeeld de vijanden te kunnen flanken.

In de getoonde gameplay-beelden is in ieder geval te zien hoe bepaalde mini-portals verplicht zijn om verder te komen in het level, maar een aantal lijken er puur te zijn om de battles nog spectaculairder te maken. Als ik moet gokken denk ik dat de mini-portals tijdens het platformen verplicht zijn, maar tijdens de battles niet. We hebben dit nog niet gezien, maar misschien moet je de portals in battles zien te sluiten zodat bad guys er niet meer doorheen kunnen?

## Zenuwachtig

Waar we ook nog niets over weten is de releasedatum en dat maakt me zenuwachtig, zeker omdat Spider-Man: Miles Morales gepland staat voor de launch van de PS5. Ik kan me niet voorstellen dat Insomniac Games beide games op launch van de PS5 gaat uitbrengen en dus ben ik bang dat we nog even geduld moeten hebben voor Rift Apart. Ja, de games worden gemaakt door een eigen team binnen Insomniac Games, maar het blijft dezelfde studio. Waarom zou je concurreren met je eigen games? Zeker bij de launch van een nieuwe console, waarbij de install-base erg laag ligt, lijkt me dat niet handig.

Ik laat me uiteraard graag verrassen, maar ben bang dat we nog minimaal een jaartje moeten wachten op Ratchet & Clank: Rift Apart. Als Spider-Man: Miles Morales eind dit jaar moet uitkomen, zal Rift Apart minimaal een half jaar later pas uitkomen, maar ik gok zelfs op eind 2021. Ik twijfel daar wel hard aan, aangezien de getoonde beelden al behoorlijk gepolijst oogden en er niet maar een paar flitsen aan gameplay werd getoond. Zou Insomniac Games dan toch een bijzonder kunstje gaan flikken? Please laat het waar zijn, want Ratchet & Clank: Rift Apart wordt wat mij betreft een echte system-seller! ★

## ONDERBROEKENLOL

**Ontwikkelaar Insomniac Games houdt wel van een beetje onderbroekenlol en geeft de Ratchet & Clank-games vaak een dubbelzinnige sub-titel. Zo slaat Rift Apart bijvoorbeeld op 'Ript A Fart'. Check hieronder de tijdlijn, inclusief alle titels:**

- **Ratchet & Clank - 2002**
- **Ratchet & Clank: Going Commando - 2003**
- **Ratchet & Clank: Up Your Arsenal - 2004**
- **Ratchet: Deadlocked - 2005**
- **Ratchet & Clank: Size Matters - 2007**
- **Ratchet & Clank: Tools of Destruction - 2007**
- **Secret Agent Clank - 2008**
- **Ratchet & Clank: Quest for Booty - 2008**
- **Ratchet & Clank: A Crack in Time - 2009**
- **Ratchet & Clank: All 4 One - 2011**
- **Ratchet & Clank: Full Frontal Assault - 2012**
- **Ratchet & Clank: Into the Nexus - 2013**
- **Ratchet & Clank (reboot) - 2016**
- **Ratchet & Clank: Rift Apart – 2020/2021??**




**VERWACHTING *FLORIAN:***

Rift Apart lijkt de meest uitgebreide Ratchet & Clank-game ooit te worden, met een shitload aan verschillende werelden en omgevingen. Het is daarnaast ook nog eens de ultieme showcase voor de PlayStation 5 met zijn haarscherpe graphics, ray-tracing-effecten en SSD, die daadwerkelijk voor nieuwe gameplaymogelijkheden zorgt.

+ Mooier dan een animatiefilm.
+ Het switchen van werelden via portals.
- Release duurt nog even?
- Nog steeds 30fps?

GAME

PLATFORMER/3RD PERSON SHOOTER
INSOMNIAC GAMES/SONY
1 SPELER
TBA

# VANAF NU WORDT HET...
# SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:



## SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"WAAR DEEL DRIE NOG GEMIDDELD 7'TJES SCOORDE, WAS DAT BIJ DEEL VIER AL ROND DE 8. TREKKEN WE DEZE LIJN DOOR, DAN RIJGT DEEL VIJF DE 9'S EN 10'EN AANEEN!"



Graddus geeft zelf antwoord op de vraag "waarom mag ik eigenlijk nooit sequels reviewen?"

## NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"NIET ALLEEN OMDAT HIJ MONGOLEN STIEKEM IN DE NEK STEEKT MET ZIJN WAKIZASHI, MAAR VOORAL OMDAT HIJ NOOIT Z'N WARAJI UITREKT IN DE GENKAN ALS HIJ IEMAND Z'N HUIS BINNENLOOPT."



Door een nieuwe gastredacteur moest eindredacteur Marvin ineens op een cursus Japans.

## SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"SORRY, HET VERHAAL IS NOG NIET HELEMAAL GOED EN IK BEN NU TE GAAR OM ER NOG VEEL AAN TE KUNNEN DOEN."



Uhh, zagen we geen foto van Jurjen op het terras aan het begin van deze PU..? Vast toeval.

"IK LAG TE ROOSTEREN IN DE SPAANSE ZON."



Jammer dat het zo lastig is om een draai om de oren te geven op 2.334 kilometer afstand.

"..."



Geheel in stijl komt Dennis in z'n laatste PU ook in deze rubriek terecht. Hij had niet eens een smoes gegeven. Want ja, wat gaan we doen? Hem ontslaan?

# REVIEWS

## IN DIT NUMMER



## SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



## OOK GESPEELD

Warhammer 40.000: Mechanicus

Catherine: Full Body

Biped

Hyper Scape

Do Not Feed The Monkeys

## KERKERS, DRAKEN EN VAMPIEREN

# WOUTERS RPG RADAR



**Er komen massa's games met 'RPG-elementen' uit, maar de puurbloed Role Playing Games, die zijn schaars. Gelukkig weet Wouter deze onversneden rollenspellen op te snuffelen als een xorn die de goudstukken in je zak ruikt! De diepste, westerse RPG's die 2020 en '21 ons gaan brengen, check je hier...**

De échte, pure RPG's, dat zijn de games waar je je ziel, zaligheid en zweet in kan stoppen tot je zwart ziet. Het zijn honderden uren aan personage-ontwikkeling, dialoogopties, inventory-management en intense battles. Het is exploratie op de hoogste bergen en in de diepste kerkers, maar ook pielen in menuutjes tot je er scheel van ziet. Het is craften, lockpicken, hagglen en levelen. Laten we wel wezen, het is gewoon praktisch alles wat je kan wensen van een game!

Natuurlijk verwachten we in dit genre de wereld van Cyberpunk 2077 en is de nieuwe game van CD Projekt RED bij uitstek het heetste dat er op rollenspelgebied aankomt. Maar de coverview heb je vast al gelezen, mocht je lineair aangelegd zijn, en dus weet je alles wat je mag wensen over de troonopvolger van The Witcher III. Heb ik het in deze special dan over de restjes? De zielige RPG-overblijfselen? Neen, avonturier! Na en zelfs nog vóór de release van Cyperpunk komen er nog zoveel rollenspellen aan, dat je er bijna van overencumbered zou worden!

**CYBERPUNK-BEATER**

## BALDUR'S GATE 3

**(AUGUSTUS 2020 IN EARLY ACCESS?)**



Over deze game ben ik onrealistisch enthousiast, laat ik dat even voorop stellen. De serie Baldur's Gate heeft mij namelijk gemaakt tot de gamer/gamerecensent/hoofdredacteur van Power Unlimited magazine/RPG-liefhebber/DnD-speler die ik ben, laat daar geen twijfel over bestaan. De eerste Baldur's Gate liet me voor het eerst écht ontsnappen naar een andere wereld, het liet me de ware potentie zien van waar videogames toe in staat zijn. Dus ja, ik ben misschien een tikje bevooroordeeld hier.

In een perfecte wereld werd deze game, net zoals de voorgangers, ontwikkeld door BioWare, maar Larian Studios is niettemin een uitstekend alternatief. Dat hebben ze wel laten zien met hun Divinity-serie, met in het bijzonder Divinity: Original Sin 2 – deze ontwikkelaar weet hoe je een tactische, turn-based RPG moet maken en ze hebben duidelijk ook genoeg Dungeons and Dragons-liefde om de franchise eer aan te doen. Het lijkt er in ieder geval op, aan de uren gameplay die ik inmiddels gezien heb, dat Larian ons op een duizelingwekkend groots avontuur gaat sturen, waar de opties qua exploratie en combat schier oneindig zijn.

Ik heb breinbrekende battles gezien, in de Underdark bijvoorbeeld met freaky spinnen, of stealthy encounters met Goblins. Ik heb intrigerende skills en spreuken aanschouwd, van vrij standaard scorching rays en spectaculaire thunderwaves tot aan extreem handige enhanced jumps. Ik zag stealthy tactieken, vele dialoogopties en hoorde voice-acting van redelijk hoog niveau voor een game waarin zo extreem veel teksten ingesproken moeten worden. Er waren vele DnD-elementen zoals (death) saving throws en het zichtbare rollen van D20's voor onder andere charisma en perception checks. Maar ook al is die laatste zin Draconic voor je, maak je geen zorgen: Baldur's Gate III kan wel eens het hoogst haalbare wat betreft RPG's worden, ook als je niets met Dungeons of Dragons hebt. Ik ben hier zelfs nog meer gehyped over dan Cyberpunk 2077, maar dat verwacht ik natuurlijk niet van jullie!











BIOWARES LAATSTE BASTION

# DRAGON AGE 4 (TBA)



Je kan moeilijk zeggen dat alles lekker en soepel gaat met BioWare, maar als je het mij vraagt is Dragon Age: Inquisition de laatste, écht goede game die ze afgeleverd hebben. Ik zit al jaren in mijn tweede playthrough van deze derde Dragon Age – op de Nightmare-moeilijkheidsgraad en met alle DLC-pakketten natuurlijk – en zelfs zes jaar na diens release geniet ik nog hard van de uitdagende gameplay, boeiende characters en diepe verhaallijnen. Na de teloorgang van Mass Effect zijn de belangen groot voor BioWares enige overgebleven franchise die zich buiten de ijskast bevindt, maar hoe zijn de voortekenen van Dragon Age 4?

Dragon Age 4 wordt een next-gen game, zoveel is inmiddels al wel duidelijk, en de kans is groot dat we 'm ergens in 2022 pas hoeven te verwachten. Toekomstmuziek dus, maar toch hebben we al het een en ander gezien tijdens de Game Awards in 2018 en de EA Play-presentatie in juni. Mooie plaatjes, om precies te zijn. En daarbij de bevestiging dat Solas, een Elf-companion in Dragon Age: Inquisition, een belangrijke rol heeft als de legendarische Dread Wolf. In de twaalf seconden aan footage van EA Play 2020 is Red Lyrium duidelijk een, eh... rode draad, waardoor we kunnen concluderen dat demonen en geesten je Dragon Age-held weer flink lastig gaan vallen. Dit omdat deze rode Kryptonite-achtige kristallen ervoor zorgen dat de 'sluier' tussen de fysieke wereld en geestenwereld dun wordt, en zo fuckery ensues. Verder denken Dragon Age-detectives dat deel 4 zich wel eens in Tevinter zou kunnen afspelen, aangezien dit imperium al verdomd vaak genoemd wordt als de ultieme zetel des kwaads. Tevinter is een zogenaamde 'magocracy', en aangezien magiers in alle Dragon Age-delen flink tegen het plot aan schoppen om dingen interessant te maken, wordt het wel eens tijd om onze biezen te pakken en naar Tevinter af te reizen.



Goed, hoewel al deze geruchten Dragon Age-experts enigszins vochtig kunnen maken, is het nog weinig concreets. Maar als ik mijn gezonde gamerecensententverstand eens aan het werk zet, dan denk ik dat Dragon Age 4 een gigantische, epische RPG wordt, maar eentje die redelijk teruggrijpt naar het succes van Dragon Age: Origins. Veel van de sandbox-elementen waar Inquisition om bekritiseerd werd zullen (helaas, wat mij betreft) weggelaten worden en de nadruk zal weer meer liggen op verhalende quests met interessante characters. Want BioWare kan ff geen risico's nemen en moet op hun krachten vertrouwen, en daarmee zal Dragon Age 4 enorm veel gaan lijken op een andere titel op deze pagina's: Baldur's Gate III. Helemaal niet gek/erg, want uiteindelijk komen beide games van dezelfde moeder: Dungeons & Dragons.

## NOG NÈT EEN RPG

Dit artikel gaat voornamelijk over games die tot op het bot RPG zijn, zonder de J van Japans ervoor, en voornamelijk in de categorie AA of AAA vallen. Maar hier een paar andere opvallende titels die overwegend van de Role Playing Game-persuasion zijn, maar meer de B-, C- en Indie-kant op-gaan, inclusief een paar steekwoorden die mij aanspraken.



### HELLPOINT

Dark scifi, nachtmerrieachtig, tussen wetenschap en occultisme in, actie, lijkt geïnspireerd door films als Event Horizon.



### MORBID: THE SEVEN ACOLYTES

Horrorpunk, Lovecraft, Cronenberg, Souls-like, isometric view, pixel-stijltje en dus duidelijk inspringend op zo'n beetje alles wat de (ex-)metalhead, 30+ hardcore gamerkinders leuk vinden.





**POST-APOCALYPTISCHE DEPRESSIE**

## WASTELAND 3 (28 AUGUSTUS, 2020)

Eigenlijk is Wasteland 3 wat er gebeurt als je Fallout en Divinity: Original Sin 2 een bastaard laat baren. Het is een RPG met een isometrisch oogpunt dat je co-op kan spelen, net zoals Divinity, en speelt zich af in een post-apocalyptische wereld die wel heel erg aan Fallout doet denken. Niet zo gek, want de ontwikkeling van Fallout is stiekem best wel geïnspireerd door de eerste Wasteland, een game die uit het antieke 1988 stamt. Om je deel 2 te kunnen herinneren hoef je echter een stuk minder bejaard te zijn, want die kwam uit in 2014 en had, aldus mijn eigen reviewende woorden, praktisch alles wat je zou verwachten van een geslaagd rollenspel: "[..] keuzes die invloed hebben op het verhaal, vrijheid in wat voor volgorde je de vele missies doet, uitdagende combat, een goed geschreven verhaal plus boeiende lore, HEUL veel loot en natuurlijk een verslavend level-systeem."

Van Wasteland 3 verwacht ik ongeveer hetzelfde, maar GROTER EN BETER, aangezien Microsoft Game Studios de ontwikkelaar van de game, InXile Studios, heeft opgekocht. Met als gevolg dat het budget voor Wasteland 3 ongeveer drie keer zo groot is als die van deel 2. Lekker veel post-apocalyptische RPG-ellende voor je geld dus.

**DND MET HEEL VEEL WATER ERBIJ**

## DUNGEONS & DRAGONS: DARK ALLIANCE (Q3 2020)

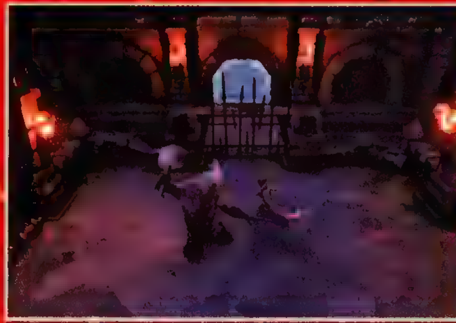


Ik had nooit kunnen bevroeden dat Dark Alliance een terugkeer zou maken, nadat ik ergens in 2004 op de eerste Xbox Baldur's Gate: Dark Alliance II uitspeelde. Het waren leuke spelletjes hoor, deze kerkerkruipers gebaseerd op de legendarische RPG, maar het is wel heeeeeeel erg veel laagdrempeliger dan de games waarvan ze schaamteloos met de naam lopen te pronken. Zeg maar een Diablo met cafeïne, suiker noch peper, alleen dan zich afspelend in het noorden van Faerûn. Waarom Dark Alliance dan toch in deze lijst van meest geanticipeerde RPG's staat?

Nou, ten eerste natuurlijk vanwege de naam die het draagt, daar moet ik eerlijk over zijn. Per slot van rekening heeft bijna alles op deze pagina's wel iets te maken met Dungeons and Dragons of andere tabletop-RPG's. Ten tweede omdat het een third-person actiongame gaat worden, waarmee het voorgoed breekt met z'n dungeon-crawling roots. Ten derde omdat het gebaseerd is op de The Legend of Drizzt-boekenreeks van R.A. Salvatore, een 35-delige serie die DnD-geeks hoog in het vaandel hebben staan. Oh, en ten vierde, omdat een co-op-game die je met z'n vieren op de bank kan spelen wel iets is dat de gaming-wereld nodig heeft, niet dan?









## STAR RENEGADES

**Strategy, rogue-lite, van de makers van Halcyon 6: Starbase Commander, verhaal over meerdere generaties en het ten val laten brengen van galactische keizerrijken, maar dan in pixelart om het niet al te episch te maken.**

## DREAMSCAPER

**Rogue-like, ARPG, beetje brawler, beetje dungeon crawler, zelfs een beetje top-down shooter (dus het hoort amper meer in deze special thuis), over een dame die in een depressie gezonken is.**

## THE DUNGEON OF NAHEULBEUK: THE AMULET OF CHAOS

**Humor of een poging tot, tactische gameplay, lekker cartoon uiterlijk en ben vooral benieuwd hoe leuk het kan zijn om 'clumsy adventurers' door 'silly encounters' te leiden...**

### ZIN OM TE ZUIGEN

## VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES 2



Er bestaan nog meer tabletop-RPG-werelden naast Dungeons and Dragons waar succesvolle games van zijn gemaakt, zoals bijvoorbeeld World of Darkness. En zaken over deze franchise heb je al meerdere keren in PU-pagina's zien langskomen, van een preview over Werewolf: The Apocalypse tot aan een Ook Gespeeld-review van Vampire: The Masquerade – Coteries of New York. Maar Bloodlines 2 is toch wel het meest interessante, wat World of Darkness-videogames betreft...

Deel 1 van Bloodlines kwam uit in 2004 en was een succes onder Vampire-fans, ondanks dat de game nogal afgeraffeld leek naar het einde toe. Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 heeft lang in development hell rondgehangen, maar is nu opgepakt door Hardsuit Labs, een ontwikkelaar die ooit bekend stond als Zombie Studios. Zij gaan hard hun best doen aan de torenhoge verwachtingen van fans te voldoen, want die verlangen naar een vampier-RPG met extreem veel speelmogelijkheden en bewegingsvrijheid, een soort Vampyr (die game van Dontnod die iedereen onterecht vergeten is) in het kwadraat.

Wat mij betreft is de hoop van vampierfans een tikje onredelijk, aangezien ontwikkelaar Hardsuit pas sinds 2015 bestaat en onder de naam Zombie Games weinig indrukwekkends heeft uitgebracht. Gelukkig heeft de ontwikkelaar wel de hulp ingeschakeld van Brian Mitsoda, de schrijver van deel 1, en is het feit dat de game uitgesteld is omdat ze zeggen geleerd te hebben van de fouten die voorganger Troika Games maakte, natuurlijk lekker om te horen. Hoewel ik dus nog mijn twijfels heb, is de theorie van de ultieme Vampire: The Masquerade-RPG eentje waar je spontaan zin van krijgt om je hoektanden in de dichtstbijzijnde slagader te prikken.







### NOEMEN OMDAT HET GENOEMD MOET WORDEN:

## THE ELDER SCROLLS VI



We weten nog geen hol van TeS Zes, maar dat neemt niet weg dat deze game gewoon in dit artikel thuishóórt. Noem het een melding met honneurs, want veel meer dan de vorige keer dat ik over deze game schreef, kan ik jullie niet vertellen. Eh, behalve dan slecht nieuws, want Bethesda gaat éérst nog Starfield uitbrengen, een game die al bijzonder lang op zich zal laten wachten. Dus ja, meer over deze game in, wat, PU 330? ✖

DE 15 BESTE AANKOMENDE GAMES VAN HET BESTE HUIDIGE GENRE

# HET GOUDEN TIJDPERK VAN DE METROIDVANIA IS AANGEBROKEN!

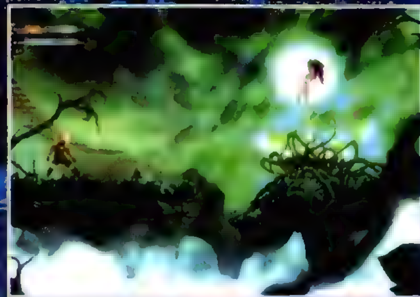
**Doolhofachtig level-designs. Intense 2D-actie. Strakke platformgameplay. Groteske bazen. En natuurlijk: een grote, open wereld vol obstakels, die steeds grondiger verkend kan worden naarmate de speler meer vaardigheden vergaart. Metroid begon hiermee; Castlevania: Symphony of the Night omarmde de blauwdruk. Tegenwoordig kunnen we niet meer zonder de 'metroidvania'.**

Metroidvania-liefhebbers, wat hebben we het tegenwoordig toch goed, hè? Voorheen mochten we de Heer op onze blote knieën danken als Koji Igarashi eindelijk weer eens een tijdloos gotisch avontuur had uitgebracht, of als Nintendo na jaren weer eens het stof van de Metroid-IP afblies. Sinds het onverwachte succes van zowel indiegaming als hardcore games als Dark Souls (je weet wel, de game die basically gewoon Symphony of the Night was, maar dan tyfusmoeilijk en in 3D) kunnen we echter geen scheet meer laten zonder dat er een nieuwe metroidvania wordt aangekondigd. Want veel van die jonge gamers die vroeger verliefd waren op bv. Super Metroid en Aria of Sorrow, maken nu zélf games. Games die zij zelf willen spelen, en die voortbouwen op de beste games uit hun jeugd: metroidvania's.
Wat ooit dus een extreem niche subgenre was vanwege onpopulaire elementen als backtracken, onvergeeflijke boss fights, en het "f*ck, ik heb geen idee waar ik nu heen moet"-syndroom, is nu dus een succesvol en vruchtbaar onderdeel van het huidige gamelandschap geworden. Sterker nog, het komende anderhalf jaar komen er zóveel goede metroidvania's uit dat velen door de bomen het bos niet meer zien. Speciaal voor jullie – gamers met erg goede smaak – hier dus de 15 veelbelovendste van de komende tijd. En, ja, geloof me als ik zeg dat er zóveel aankomen dat deze lijst makkelijk twee keer zo lang had kunnen worden. De wereld valt dus misschien uit elkaar, maar gaming is beter dan ooit tevoren!

## 15 STEAMDOLLS: ORDER OF CHAOS
**(PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH, 2021)**

*Solid Snake is er hélemaal klaar mee.*

SteamDolls is wellicht de bruutste aankomende metroidvania, vanwege z'n nadruk op intens geweld en z'n naargeestige, door steampunk geïnspireerde wereld. Behoorlijk uniek is ook de implementatie van stealth, waarbij de sneaky stealth-skills bijdragen aan de gore, bloeddorstige vibe van deze duistere metroidvania. Het is daarom ook behoorlijk passend dat ontwikkelaar The Shady Gentlemen niemand minder dan David 'Solid Snake' Hayter heeft weten te strikken als voornaamste stemacteur. En hij klinkt hier gruiziger dan ooit!



## 14 DREAMLESS: THE MADNESS FROM THE SEA
**(PC, Q4 2020)**

*H.P. Lovecrafts invloed op gaming blijft maar groeien.*

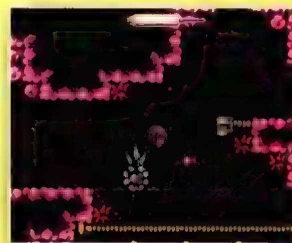
Metroid moest het naast z'n sterke gameplay-elementen ook hebben van z'n geweldige sfeer: de vreemde, buitenaardse, doolhofachtige planeet zorgde voor een gevoel van isolatie, paranoia en constante vijandelijkheid. Dat er nu een metroidvania wordt gemaakt die volledig gebaseerd is op het oeuvre van de horrorschrijver Lovecraft, is dus geen verrassing: zijn beste verhalen vertrouwden immers op dezelfde, onderhuidse kwaliteiten. Verken de verloren stad R'lyeh, strijd tegen z'n monsterlijke inwoners, en voorkom het ontwaken van de oude god C'thulhu!

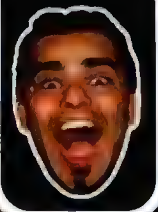


## 13 TRANSMUTE
**(PC, 2020)**

*"Als Nintendo het niet meer doet, dan doen wij het maar..."*

Transmute lijkt een grotere hommage aan Metroid dan zelfs Axiom Verge: het level design doet denken aan de planeet Zebes, de muziek is scifi-minimalistisch, en ook grafisch is dit erg kleurrijk doch continu duister. Zelfs de S in het logo doet denken aan die van het Metroid-logo! Het is op gameplaygebied dat Transmute zich differentieert: dankzij de vele optionele upgrades kan elke speler een eigen speelstijl aanmeten, en ook de verplichte upgrades zijn allesbehalve overgenomen uit Samus d'r arsenaal. Vooral de snelle, teleporterende ontwijkmanoeuvre ziet er extreem bevredigend uit.



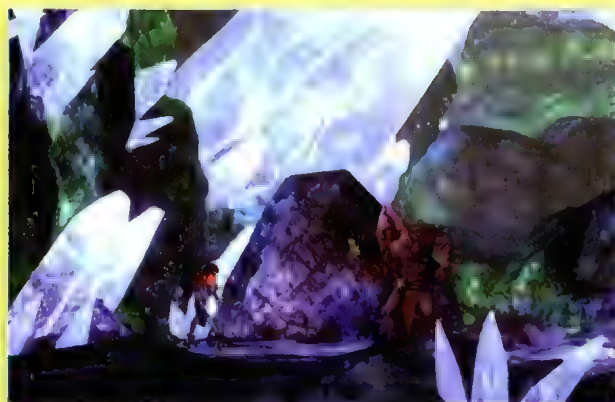




## 12 CURSE OF THE SEA RATS
**(PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH, 2021)**

*'Cartoony' is immers een compliment.*

's Werelds eerste 'ratoidvania', aldus de kersverse Kickstarter-campagne die ten tijde van schrijven nét afgerond is en een kleine kwart miljoen dollar heeft binnen geharkt. Wat je over Curse of the Sea Rats moet weten? Het is een metroidvania, maar met zowel een piraten- als rattenthema. Oh, en het wordt prachtig, want alles wordt handgetekend; alsof je naar een Don Bluth-film zit te kijken. We hopen dat het succes van Cuphead en deze Kickstarter-campagne het begin betekenen van een oogstrelende trend!



## 10 TROLLHUNTERS: DEFENDERS OF ARCADIA
**(PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH, 25-09-2020)**

*De verplichte licentiegame.*

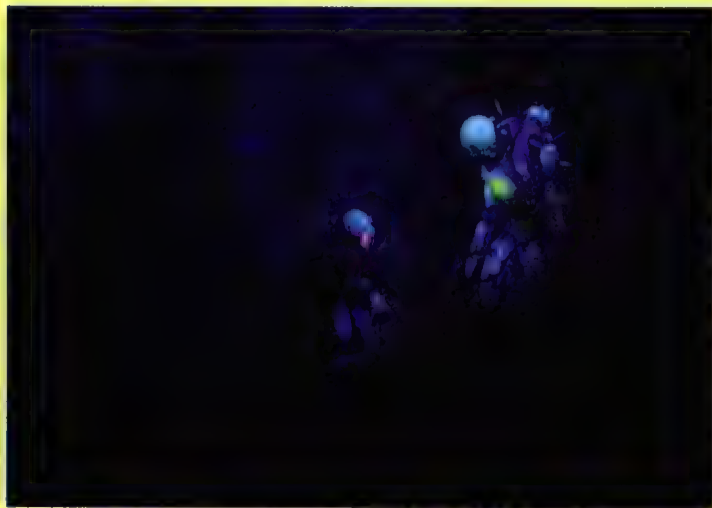
Je weet dat iets populair en mainstream is geworden wanneer grote uitgevers er een licentie aan verbinden met de verwachting er daadwerkelijk aan te verdienen. Zo ook met Trollhunters: Defenders of Arcadia, wat een door Bandai Namco-gepubliceerde 2.5D-metroidvania is die gebaseerd is op de Netflix-serie Tales of Arcadia. Waarom ik er toch extreem hyped voor ben? Omdat het ontwikkeld wordt door het legendarische WayForward Technologies, de studio achter eerdere gelicentieerde metroidvania-wonders als Alien: Infestation en The Mummy: Demastered.
En Contra 4. F*ck ja,
Contra 4.



## 11 GHOST SONG
**(PC, 2021)**

*Mooi eenzaam is niet lelijk.*

Ghost Song wint geen prijzen voor originaliteit – het jat bijna al z'n kwaliteiten van Metroid – maar wel voor implementatie. Van alle games in deze lijst is Ghost Song namelijk misschien wel de sfeervolste: de grotten van de maan Lorian V zijn dusdanig donker en hebben zo'n bijzondere, etherische kwaliteit dat ze je vanaf moment één extreem geïsoleerd en alleen laten voelen. Zoals elke goede metroidvania ben jij bij Ghost Song dus continu op je hoede, ondanks dat het niet eens (expliciet) een horrortitel is.

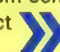




## 9 FORSAKEN CASTLE
**(PC, 2021)**

*"Moshi moshi, Castlevania-desu?"*

Ondanks het extréém hoge jatgehalte is er ook iets ontzettend puurs aan Forsaken Castle. Het is een dusdanig schaamteloze Castlevania-kloon dat de hoofdpersoon, in een gotisch kasteel, zwevende schedels en cyclopen aanvalt met een zweep, bijl en wijwater, inclusief jazzy rockmuziek met neoklassieke elementen. Maar in een genre waarbij elke nieuwe game heel hard z'n best doet om zichzelf vooral van z'n inspiratiebronnen te differentiëren (en soms zelfs te distantiëren) is het verrassend verfrissend om een game te zien die gewoon zegt: "Ja, f*ck it, man; wij willen gewoon exact hetzelfde doen als waar we heel erg fan van zijn."





# 8 SAVIOR
**(PC, 2021)**

*Prince of Persia, maar dan next-f*cking-level.*

Wie net als ondergetekende een fiere pielemans krijgt van de immer groeiende bewegingsvrijheid in metroidvania's (zoals het altijd orgastische moment dat je eindelijk de double-jump krijgt) is bij dezen verplicht om Savior in de gaten te houden. In Savior staat bewegingsvrijheid namelijk zo centraal als maar kan; hoofdpersoon Sam (goede naam) doet zelfs de beste parkour die je in 2D gezien hebt. Denk Assassin's Creed, maar dan beter en pixeliger. Ik was verkocht toen ik Sam onder de hamer van een gespierde vijand zag glijden, waarna ze tegen z'n gezicht sprong en zich afzette om een hoger platform te bereiken. Eh, ja!?!?



# 7 AXIOM VERGE 2
**(SWITCH, Q3 2020)**

*Zeldoidvania.*

In 2015 was indiehit Axiom Verge wellicht de eerste non-Nintendo-game die alle speerpunten van Metroid op haast perfecte wijze wist te emuleren. Van de strakke actie- en platformgameplay tot het buitenaardse, doolhofachtige level design; Axiom Verge snápte Metroid. Dat er een vervolg komt, wordt dus uiterst gewaardeerd, vooral omdat het grootser en ambitieuzer belooft te zijn dan zijn al indrukwekkende voorganger. Bijzonder is dat geestelijke vader (en éénmansstudio) Tom Happ geclaimd heeft dat Axiom Verge 2 ook veel elementen overgenomen heeft uit de Zelda-serie. Dat is meteen te zien aan de presentatie: deel 1 was overduidelijk scifi en zelfs Gigeresque, terwijl dit vervolg avontuurlijker en zelfs mythologisch oogt.




# 6 9 YEARS OF SHADOWS
**(PC, SWITCH, DECEMBER 2021)**

*Speelbare melancholie.*

"Beauty is in the eye of the beholder", enzo, maar: persoonlijk vind ik 9 Years of Shadows werkelijk de allermooiste aankomende metroidvania. En gelukkig maar, want het uiterlijk van deze game is erg belangrijk voor z'n verhaal, toon en zelfs gameplay. 9 Years of Shadows speelt zich namelijk af in een oogstrelende gotische wereld waar alle kleur langzaam wordt weggezogen door de titulaire schaduwen, wat resulteert in vista's die ofwel gedrenkt zijn in sfeervolle pastelkleuren of juist opvallend dankzij hun melancholische zwart-wit. Het lekkere is dat de gameplay van een minstens net zo hoog niveau is: de combat is snel en diepgaand dankzij een combinatie van stoere combo's, subwapens, ontwijkmanoeuvres, deflecties en geheime moves.







# 5 HOLLOW KNIGHT: SILKSONG
**(PC, SWITCH, 2021)**

*Het metroidvania-vervolg van het decennium.*

Grote kans dat mensen "Hollow Knight!" roepen als je ze zou vragen wat de beste metroidvania was van de afgelopen jaren. En ze zouden geen ongelijk hebben, want alles aan die game schreeuwde kwaliteit: van z'n unieke, memorabele presentatie (de insectenwereld door de ogen van Tim Burton, zeg maar) tot de retestrakke combat die zó uitdagend was dat sommigen Hollow Knight zelfs omdoopten tot soulslike. Deze directe klassieker zou worden versterkt met een uitbreiding, maar dat project was zo ambitieus dat het al snel duidelijk werd dat dit een opzichzelfstaand vervolg moest worden. Meer snelheid, meer acrobatiek, meer belachelijke boss fights... Silksong wordt hét schoolvoorbeeld van waarom 'meer van hetzelfde' iets goeds kan zijn.



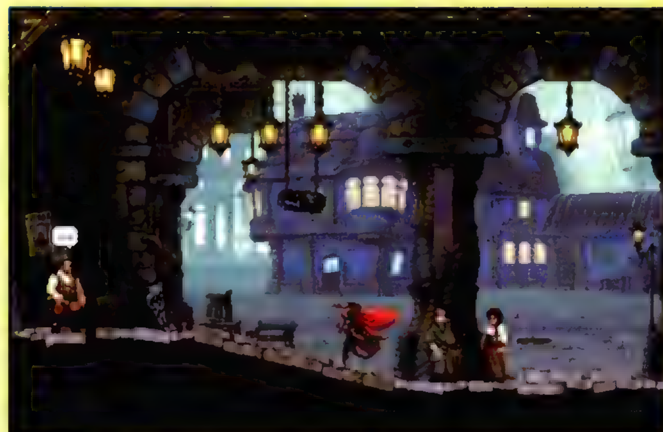


## 4 GESTALT: STEAM & CINDER

**(PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH, 2020)**

***Steampunk zoals je het nog nooit hebt gezien.***

Wellicht dat ik moet terugnemen wat ik zei over dat 9 Years of Shadows de mooiste aankomende metroidvania is, want Gestalt: Steam & Cinder wordt een visueel méésterwerk. Niet alleen bevat het de mooiste pixel-art die ik in een lange tijd gezien heb, maar de soepelheid en impact van de animaties zijn ook nog eens van de hoogste kwaliteit. Maar misschien nog wel belangrijker is hoe al die visuele flair ook nog eens bruist van de persoonlijkheid: de steampunk-wereld van Gestalt lijkt werkelijk te leven! De gebouwen zien er ingeleefd uit, de gebieden zijn gelaagd, en de vele, kleurrijke NPC's hebben sterk geschreven dialoogopties. En dan heb ik het nog niet eens gehad over de gameplay!





## 3 BUSHIDEN

**(PC, PS4, SWITCH, 2020)**

***Ninja's maken alles beter.***

Je hoeft niet verder te kijken als je een animatiefetisjist bent, want Bushiden glijdt als een *gecensureerd*. En het is een ninjagame, dus je bent continu van muren af aan 't springen en salto's aan het maken; overdreven bewegingen die dankzij die levendige animaties minstens net zo lekker aanvoelen. Het tofste aan Bushiden is dat het zowel esthetisch als inhoudelijk vooral een liefdesbrief lijkt te zijn aan de legendes van de Sega MegaDrive, zoals The Revenge of Shinobi en Gunstar Heroes. Wat fantastisch is, gezien hoe zeldzaam dat is tussen het overschot aan Metroid- en Castlevania-wannabe's én hoe moeilijk het is om dat gevoel goed te kunnen vastleggen. Cybernetische ninja's, man. Shit wordt letterlijk nooit oud.

## 2 RECORD OF LODOSS WAR: DEEDLIT IN WONDER LABYRINTH

**(PC, 03-12-2020)**

***Zeg deze titel eens heel snel achter elkaar?***

Die belachelijke titel wordt al een stuk minder belachelijk zodra je begrijpt dat het eerste gedeelte, Record of Lodoss War, verwijst naar een serie Japanse fantasieboeken, die op hun beurt weer gebaseerd zijn op een Dungeons & Dragons-achtig rollenspel. Deedlit in Wonder Labyrinth is dus eigenlijk gewoon een Castlevania: Symphony of the Night-kloon die zich afspeelt in het Record of Lodoss War-universum. En die zin zal voor heel gamers klinken als Chinees, maar voor the cool kids onder ons is het een van de tofste dingen die een mens maar kan uitspreken. Mag ik de rest van jullie aanraden om even op YouTube de trailer op te zoeken en simpelweg te aanschouwen hoe geweldig dit eruitziet? Oké? Dope.





## 1 THE LAST FAITH

**(PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH, SEPTEMBER 2021)**

***Versterkt ons geloof in de soevereiniteit van de metroidvania.***

Gotische architectuur. Religieuze symboliek. Mythologische monsters. Bloederige taferelen. Keiharde actie. Gigantische zwaarden. Bombastische guns. Onderhuidse sferen. Duivelse set-pieces. Complexe omgevingen. Onvergeeflijke uitdagingen. Bevredigende vaardigheden. Vernietigende magische aanvallen. Epische orkestrale muziek. Bloederige sterfanimaties. Fucked up eindbazen. The Last Faith voelt als de demonische bastaardzoon van Castlevania: Symphony of the Night en Bloodborne, en doet ook nog eens denken aan de beste metroidvania van vorig jaar: Blasphemous. The Last Faith lijkt alles te hebben wat we van een goede metroidvania verwachten. Gaming in z'n puurste, onvervalste vorm. ✖

WAAR KIJKT FLOOR NAAR UIT?

# FLORIANS FUT

## DIRT 5

### NEXT-GEN MODDER

Via een speciale digitale presentatie en toegang tot een vroege PC-versie, heb ik al even kunnen snuffelen aan Dirt 5. Wat next-gen pracht en praal betreft, viel dat tegen, aangezien de code nog totaal niet geoptimaliseerd was – maar de gameplay is top!
Codemasters belooft een super uitgebreide Career Mode, inclusief de stemmen van niemand minder dan Nolan North en Troy Baker. Yup, Drake en Joel in een racegame! Die ruim 130 events kan je daarnaast ook nog eens in co-op doen met vrienden op de bank en dat heb ik volgens mij nog nooit gezien in een racegame.
Daarnaast is het spectaculaire Gymkhana weer aanwezig en staat er nog een compleet andere gameplay-verrassing gepland, iets wat nog nooit in een Dirt-game zat. Door al deze content moet dit de meest uitgebreide Dirt tot nu toe worden, die meteen bij launch van de next-gen beschikbaar is. Er staat zelfs een 120fps-modus gepland voor in ieder geval Xbox Series X!
De gameplay is vanouds goed, waarbij de physics uit Dirt: Rally worden gebruikt, maar dan iets aangepast om het toegankelijker te maken. Precies goed voor dat vleugje arcade, maar nog steeds diepgaand genoeg om bijvoorbeeld met stuur en pedalen te spelen.

## GRAN TURISMO 7

### RETURN OF TRIAL MOUNTAIN

Als Square Enix voor het eerst iets nieuws laat zien, kan je er rustig vanuit gaan dat het nog jaren gaat duren, voordat je de game daadwerkelijk kunt spelen. Als de game dan ook nog niet eens een titel heeft, maar alleen een projectnaam, komt de game waarschijnlijk pas uit op de PlayStation 6.
Behalve dat de trailer er prachtig uitzag weten we eigenlijk nog niks over Project Athia, maar ik doe bij deze de voorspelling dat het hier om Final Fantasy XVI gaat. Dat denk ik te zien in de flitsen gameplay door de animaties. De manier waarop de character beweegt geeft me Final Fantasy XV vibes.
Daarnaast wordt Project Athia gemaakt door Luminous Productions en dat is een studio van Square Enix die opgebouwd is met devs die hebben gewerkt aan FFXV. Ik denk dan ook dat ze bij Square Enix zelf voorlopig nog heel druk zijn met FFVII Remake en ze bij Luminous alvast een begin maken aan deel 16, dat nu nog Project Athia wordt genoemd.
Mocht het een nieuwe Final Fantasy game zijn, lijkt het wel de meest duistere setting ooit te zijn met draken en een soort heks die de omgevingen kan beïnvloeden om tegenstanders te lijf te gaan. We hebben niet meer dan een paar flitsen van beelden gezien, maar het ziet er nu al veelbelovend uit.





# JRE FAVORITES



## RETURNAL

### EDGE OF TOMORROW IN DEATH STRANDING STIJL

Ontwikkelaar Housemarque mag gerust de koning van de twin-stick shooter genoemd worden, maar voor de release van de PS5 heeft de studio iets compleet anders in gedachten, in de vorm van een 3rd-person shooter.
Als ik heel eerlijk ben had ik liever een vervolg op het briljante Resogun gezien voor de PS5, maar Returnal lijkt ook een interessante game te worden, waarin je met het main character vast zit in een tijdloep. Je crasht op een onbekende planeet, wordt aangevallen door vreemde wezens, en je komt te overlijden. Steeds. Weer. Opnieuw.
Hoe kan je deze cyclus doorbreken? Door op alles te schieten dat beweegt en door op de details te letten in de onbekende wereld. Blijkbaar veranderen er steeds wat dingen als je opnieuw begint en zo moet je er achter zien te komen wat er precies gaande is. Het intrigeert me, ik wil weten wat de deal is! En Housemarque kennende zal de game heerlijk wegspelen.

## PROJECT ATHIA

### DIT IS STIEKEM FINAL FANTASY XVI

Als Square Enix voor het eerst iets nieuws laat zien, kan je er rustig vanuit gaan dat het nog jaren gaat duren voordat je de game daadwerkelijk kunt spelen. Als de game dan ook nog niet eens een titel heeft, maar alleen een projectnaam, komt 'ie waarschijnlijk pas uit op de PlayStation 6.
Behalve dat de trailer er prachtig uitzag weten we eigenlijk nog niks over Project Athia, maar ik doe bij dezen de voorspelling dat het hier om Final Fantasy XVI gaat. Dat denk ik te zien in de flitsen gameplay door de animaties. De manier waarop het personage beweegt geeft me Final Fantasy XV-vibes.
Daarnaast wordt Project Athia gemaakt door Luminous Productions en dat is een studio van Square Enix die opgebouwd is met devs die hebben gewerkt aan FFXV. Ik denk dan ook dat ze bij Square Enix zelf voorlopig nog heel druk zijn met FFVII Remake en ze bij Luminous alvast een begin maken aan deel 16, dat nu nog Project Athia wordt genoemd.
Mocht het een nieuwe Final Fantasy-game zijn, dan lijkt het wel de meest duistere setting ooit te zijn met draken en een soort heks die de omgevingen kan beïnvloeden om tegenstanders te lijf te gaan. We hebben niet meer dan een paar flitsen van beelden gezien, maar het ziet er nu al veelbelovend uit. ✖



WAT BIEDT 2020 OP WANSMAAKGEBIED?

# GRADDUS' GROTE SHOVELWARE-SPECIAL

**Wansmaakgamer, shovelware specialist, budgetbak-bolleboos: allemaal bijnamen van Graddus. Zelf houdt hij het liever op videogameknuffelaar, omdat hij "zelfs in de grootste gebakken drol nog wel iets moois ziet." Wat zijn z'n favorieten voor 2020?**

Voor dit nummer moesten we een lijst maken van games waar we in 2020 naar uitkijken. Wouter zou dan bepalen wie welke games mocht doen. En ja, ook ik had er 'gewoon' Cyberpunk 2077 in staan. Hitman 3. En Resident Evil 8. Eigenlijk tegen beter weten in. Ik ben namelijk PU's wansmaakman, dus wist ik dondersgoed dat ik zou eindigen met vier pagina's aan shovelware.
Of ik dat erg vind? Integendeel. De spellen in deze feature kijk ik namens minstens zo erg naar uit als de titels die ik net noemde. Oprecht. Want ja, dat Cyberpunk oogt prachtig hoor. Gelikt ook. Maar games met een deukje hebben gewoon een stuk meer karakter...





## SNIPER ELITE 5

SNIPER ELITE 5 WORDT BETER DAN THE WITCHER 3!

BASICS
PS4, XBOX ONE, PC
THIRD-PERSON SHOOTER
REBELLION GAMES/REBELLION GAMES
T.B.A. 2020

**Soms voel je je als wansmaakgamer een roepende in de woestijn. Want waarom gaat het altijd over The Witcher 3 en Horizon: Zero Dawn, en nooit een keer over Sniper Elite 5? Graddus schrijft z'n frustraties van zich af...**

Gerald of Rivia een baas? Ha! Een naar, chagrijnig mannetje met een burnout, dat is het! Gerald is een van de saaiste videogame-protagonisten ooit. Jep, saaier dan Aiden 'grijze muis' Pearce of Connor uit Assassin's Creed 3. Gerald praat alsof hij een lobotomie heeft gehad. Maar ja, iedereen vindt The Witcher 3 geweldig omdat er ook geeky boeken van zijn enzo dus is hij ineens een soort nerdy symbool van een 'coole gast'.
Wat een onzin. Een echte baas is Carl Fairburne; hoofdrolspeler van de Sniper Elite-serie en de man die Adolf Hitler eigenhandig in z'n balzak schoot. Met een slicke, gestijlde jaren '40-scheiding in plaats van een grijze, verlepte bejaardenpruik. In een gevecht tussen Carl en Gerald maakt de overrated Witcher geen schijn van kans. Oké, misschien door Carl dood te vervelen met z'n monotone gewauwel, maar that's it. Carl tuurt wat door z'n vizier, gooit er een of twee wisecracks uit en verlost de cranky grijsaard met één welgemikt schot uit z'n lijden. Next!

Helaas ben ik een van de weinigen die dit inziet. Net zoals ik eigenlijk de enige op de PU-redactie ben die begrijpt dat Sniper Elite 5 een betere game wordt dan The Witcher 3. Maar geen zorg, ik leg het uit:

1. De Sniper Elite-serie wordt steeds beter. Waar deel drie nog gemiddeld 7'tjes scoorde, was dat bij deel vier al rond de 8. Trekken we deze lijn door, dan rijgt deel vijf de 9's en 10'en aaneen! Hoger dan de 88 die Wouter op The Witcher 3 plakte, dus.
2. Je hoort altijd hoe bruut de wereld van The Witcher 3 is, maar wat dacht je van WW2, de setting van Sniper Elite 5? Het grootste conflict uit de mensheid blijft fascineren, en met de gepatenteerde killcam die schedels, organen én testikels in volle X-ray-glorie uit elkaar doet spatten, oogt The Witcher ineens als een zondags theekransje.
3. Misschien doen we in deel vijf wel het kapotgeschoten Arnhem aan. Of Stalingrad, a.k.a. sniper heaven. Hoe vet is dat!
4. Qua gameplay is Sniper Elite beter dan The Witcher 3. Punt. De flow van Sniper Elite is geweldig: het ene moment ben je rustig aan het reconnen, even later plop je een voor een nazihoofden uit elkaar als rijpe meloenen. In The Witcher ben je alleen een beetje om je heen aan het slaan tegen vijanden die daar maar staan te staan.
5. Had ik al gezegd dat Gerald of Rivia een enorm natte wind is?
6. Sniper Elite is bugvrij. BUGVRIJ!







# TWO WORLDS III



TWEE WERELDEN^3 = WANSMAAK IN HET KWADRAAT!

BASICS
PS4, XBOX ONE, PC
ROLE-PLAYING GAME
REALITY PUMP STUDIOS/TOPWARE INTERACTIVE
T.B.A.

**Ken je die grap van die gast die wél van Two Worlds genoot? Jep, dat was Graddus. De baklap wacht dus al jaren op een vervolg. Nou weet hij dat geduld een schone zaak is, maar de ontwikkeltijd neemt intussen Half-Life-achtige proporties aan.**

Wouter noemde het ooit treffend 'Aldi-RPG's': titels als Gothic, Risen en Two Worlds. Maar net als dat je bij de Aldi prima salami en blauwe bessen hebt (beter dan die van de concurrent) beschikken ook deze role-players over kwaliteiten die hun genrebroeders missen. Je moet het alleen willen zien. Ervoor open staan. En niet blind de meute volgen omdat er geen ray-tracing of 8K-support inzit.
Mijn favoriete Aldi-RPG is Two Worlds. Het origineel welteverstaan, waarin de framerate zelden boven de 20 fps uitkomt, en de hoofdpersoon woorden als "pray tell me" en "forsooth" gebruikt.

Toch: ik vond het geweldig. De omgeving heeft wel wat weg van Game of Thrones, de muziek is prachtig en in tegenstelling tot veel andere RPG's heeft Two Worlds geen meelevelende vijanden (lees: wél reden om betere items te vinden). Oh, en er zitten draken in, vér voordat Skyrim die beesten mainstream maakte.

Waarom ik dit allemaal vertel? Omdat Reality Pump me verdomme al jaren teaset met Two Worlds III. De ontwikkelaar kondigde het spel waaaay back in 2016 aan en zei ongeveer drie jaar developmenttijd nodig te hebben. Sindsdien is het angstvallig stil. Het goede nieuws is dat Two Worlds nog steeds absoluut 100% in ontwikkeling is, maar dat het volgens Reality Pump "waarschijnlijk nog wel even kan duren." Bummert.
Eind 2020 voor de PlayStation 5 dan maar? De Gothic-remake geeft in ieder geval aan dat Sony's next-gen console niet vies is van een goede Aldi-RPG...





# RIDE 4



VOOR DE REBELSE RACEGAMELIEFHEBBER.

BASICS
PS4, XBOX ONE, PC
MOTOR RACING
MILESTONE SRL/MILESTONE SRL
8 OKTOBER 2020

**Vergeet From Software, vergeet EA Sports. De grootste one-trick-pony in de gamesbizz is sowieso Milestone. Die gasten kunnen letterlijk alleen motorracegames maken! Wordt Ride 4 dan eindelijk hun 'Gran Turismo op twee wielen'?**

Monster Energy Supercross, MotoGP, Valentino Rossi: The Game, MXGP, Ducati: 90th Anniversary, SBK, MUD: FIM Motocross World Championship... Zomaar wat motorrace-IP's die Milestone het afgelopen decennium op de markt bracht. Met wisselend succes. Want laten we eerlijk zijn, de beste motorrijgame van de laatste paar jaar is stiekem gewoon Days Gone. Wat niet eens een motorrijgame is maar een zombie-survivalspel. Kun je nagaan.
Toch weten ze me altijd wel te grijpen, die racegamepjes van Milestone, niet in de laatste plaats omdat ze zo realistisch zijn. Of in ieder geval: de waarheid zo natuurgetrouw mogelijk proberen na te bootsen. Soms iets té veel. MotoGP onder de knie krijgen, duurt bij wijze van spreken net zo lang als het leren van de real thing. Super frustrerend.
Daarom ben ik blij met de Ride-serie, die het beste van twee werelden combineert. Het heeft de realistische trekjes van een Monster Energy Supercross, maar het gebruiksgemak van een Forza Motorsport. Deel vier belooft een (hihi) mijlpaal te worden voor Milestone. Alle tracks en motoren zijn opnieuw ingescand, wat zorgt voor prachtige beelden. Op het dashboard kun je zelfs data in real-time volgen, zoals snelheid, temperatuur en tractie... zelfs de oliefles trilt mee! Ride 4 heeft tevens nieuwe kunstmatige intelligentie: de zogeheten 'Artificial Neural Network Agent', oftewel A.N.N.A.
Ik hoop dat Anna een lekker wijf wordt met twee stevige airbags en lang, golvend haar dat sensueel meewappert in de wind, maar ook als dat niet zo is, klinkt Ride 4 best veelbelovend. »

SHOVELWARE ⊗ FEATURE



# SERIOUS SAM 4







**Serieus, Sam? Eerlijk gezegd waren we Croteams knalfestijn een beetje uit het oog verloren [spreek voor jezelf – Marvin], maar één blik op de Serious Sam 4-trailers en je weet dat de ontwikkelaar het begrip 'totale destructie' nog even serieus neemt als voorheen...**

Serious Sam is een van de grootste fossielen uit de gamesindustrie. Zelfs in 2001, toen het eerste deel van deze shooter verscheen, voelde de eendimensionale spray-and-pray-gameplay al archaïsch. Dat is echter juist wat het zo leuk maakt: hersenen op nul en gaan met die banaan, vanzelfsprekend met compleet over the top vijanden en wapens. Precies wat Serious Sam 4 ons vanaf augustus geeft. In een van de trailers vuurt Sam z'n minigun leeg op ongeveer 459 skeletten met stierenhoorns, schiet hij een soort Hulk + hamer aan gort met een rocket launcher en knalt hij in een middeleeuws kasteel exploderende shotgunshells op demonen met overgewicht die rondzweven in jetpacks.
Het is totale arcade-madness, waarbij je je verliest in een danse macabre met de meest groteske abominaties. Wat dat betreft lijkt het spel behoorlijk op DOOM. Het debiele, minder intelligente broertje wellicht, maar als de nieuwe DOOM een 96 krijgt van onze eigen bloedserieuze Samuel, moet een spel als Serious Sam 4 toch ook een mooi cijfer kunnen scoren..?



# DEAD ISLAND 2







**In het stuk hieronder en hiernaast zal Graddus je proberen wijs te maken dat Dead Island 2 echt nog wel uitkomt. En sterker nog: dat het een topgame wordt! We gaan er maar niet tegenin, want die arme jongen heeft het met al dat ge-uitstel al moeilijk genoeg.**

De zomerse corona-quarantaine geeft ons mooi tijd voor een rondje klassiekers. De een stopt Super Mario Galaxy nog eens in z'n console, een ander GTA V of Dark Souls. En ik? Ik ploeg doodleuk door Dead Island heen. Voor de vijfde keer... Tja, je bent wansmaakgamer of niet.
Hoe leuk ik Dead Island (en opvolger Riptide) ook vind, ik ben inmiddels wel toe aan iets nieuws. Dus probeer ik m'n zombiefix te halen uit titels als Resident Evil 2, World War Z en Days Gone, maar geen van allen hebben ze dat geweldige B-film-stijltje van Dead Island. Is het het contrast van rottend zombievlees tegenover de felle tropische zon? Of toch de shitload aan bizarre combiwapens (elektrische vleeshamer, anyone?) waarmee je de ondode hoofden in duizend stukjes beukt? Ik weet het niet. Wel weet ik dat ik eigenlijk geen seconde langer zonder Dead Island 2 kan en dat is best frustrerend, want de game is al 57 keer uitgesteld. Of was het nou 58?
Uitgever Deep Silver moet gewoon z'n shit together krijgen. Wat mij betreft releasen ze de alpha build van vijf jaar geleden die nu overal op het web opduikt, want voor je het weet staat de social justice-politie voor de deur en worden dit soort games verboden onder het mom van zombierechten.

# DOE DE TEST:

# BEN JIJ WANSMAAKGAMER?

**Altijd al willen weten hoe jij scoort op de wansmaakmeetlat? Doe de test en vind het uit!**

### 1. WAT IS VOOR JOU HET BELANGRIJKST IN EEN GAME?

**A)** Graphics natuurlijk!
**B)** Gameplay über alles, baby.
**C)** Doe mij maar een goed verhaal.
**D)** De 'vibe' van een game.

### 2. WELKE KARAKTERTREK TYPEERT JOU HET MEEST?

**A)** Rebels.
**B)** Flexibel.
**C)** Competitief.
**D)** Extravert.

### 3. WAT IS JE FAVORIETE FRISDRANK?

**A)** Cola.
**B)** Rivella.
**C)** Pepsi.
**D)** Ice Tea.

### 4. HOE BEPAAL JE OF EEN GAME IETS VOOR JOU IS?

**A)** Als al mijn vrienden het spelen.
**B)** Als het goede reviewcijfers krijgt op Metacritic / in de PU.
**C)** Als de screenshots me een goed gevoel geven.
**D)** Als het van een developer is die ik waardeer.

### 5. WELKE UITSPRAAK PAST HET BEST BIJ JOU?

**A)** Het glas is halfvol.
**B)** Het glas is halfleeg.
**C)** Schoonheid ligt in de ogen van de toeschouwer.
**D)** Videogamejournalistiek is exacte wetenschap.

### UITSLAG:

Tussen de -5 en 5 punten: **Meeloper.**
Hmmm, weet je zeker dat je geen wollen vacht hebt en bèèèèh roept?

Tussen de 6 en 15 punten: **D66-stemmer.**
Gevoelig voor groepsdruk, maar wel met een mening. Vertrouw meer op je eigen oordeel!

Tussen de 16 en 25 punten: **Dries Roelvink.**
Je doet wat je leuk vindt en dat doe je goed, jij authentieke excentriekeling you.

### SCORE:

**Vraag 1:** A) -1, B) 0, C) 2, D) 5
**Vraag 2:** A) 5, B) 2, C) -1, D) 0
**Vraag 3:** A) -1, B) 5, C) 0, D) 2
**Vraag 4:** A) -1, B) 0, C) 5, D) 2
**Vraag 5:** A) 2, B) 0, C) 5, D) -1

UBISOFT FORWARD

# JURJEN CHECKT DE VOORUITGANG

**Nadat wekenlang berichten over seksueel wangedrag en ander geweld jegens vrouwen binnen Ubisofts studio's op gamingsites verschenen, en de ene na de andere hoge Ubisoft-meneer daarvoor werd geschorst of uit zichzelf opstapte, verscheen de Ubisoft Forward-presentatie om ons een blik op Ubisofts toekomst te geven – wat games betreft.**

Voorafgaand aan de show postte Ubisoft een bericht op Twitter, waarin ze aangaven dat alle content al eerder was opgenomen, en dat ze daarom de 'issues' waar ze op dat moment mee dealden niet direct in de show zouden bespreken. Goh, jammer.

Wat me door al dat gedoe wél opviel, was dat veel van de gepresenteerde games door normále vrouwen (dus geen halfnaakte presentatrices) werden aangekondigd en zelfs uitgelegd (dat konden vroeger alleen mannen). Daarnaast kun je in Assassin's Creed Valhalla niet alleen met een mannelijke maar ook met een vrouwelijke Viking schedels klieven en bier zuipen, en mag je in Far Cry 6 ook kiezen of je met een man of vrouw als hoofdpersoon wilt spelen. Dus gaat Ubisoft wat dat betreft best wel Forward, zij het met muizenstapjes.

Helaas schitterde Ubisofts coolste vrouwelijke personage – Jade uit Beyond Good and Evil, en het reeds in 2008 aangekondigde vervolg daarop – weer eens door afwezigheid, terwijl tot mijn oprechte teleurstelling ook niets van het tijdens E3 2019 aangekondigde Gods and Monsters werd getoond. Wie op een nieuwe Splinter Cell had gehoopt (wellicht met de optie om als Samantha Fisher te spelen?) kwam ook bedrogen uit.

Los van de eerder al gelekte beelden van Far Cry 6 en een gameplay-detail hier en daar was er eigenlijk geen écht nieuws, tijdens deze Ubisoft Forward. Gelukkig werd de show afgesloten met het nieuws dat er later deze zomer nóg een Ubisoft Forward komt.

Ben benieuwd hoe ze de 'issues' gaan bespreken, nu ze alle tijd hebben daar eens over na te denken.

## WATCH DOGS: LEGION



**PS4, XBOX ONE, PC (LATER NAAR NEXT-GEN) 29 OKTOBER 2020**

We hadden al heel wat gameplay van Watch Dogs Legion gezien, dus voegden ze weinig toe, dat fraaie sfeerfilmpje en de gameplaybeelden die benadrukten 'dat je toch echt met iedereen die je ziet kunt spelen'. In oktober zullen we zien hoe lang dat leuk blijft.

## HYPER SCAPE

**PS4, XBOX ONE, PC DATUM ONBEKEND**

Jaaa, blaaa, ik ben zo'n schaap dat elke week nog wel een paar potjes Fortnite speelt. Dus kijk ik wel even op, als er weer eens zo'n nieuwe free-to-play Battle Royale-game, met honderd spelers op een krimpende map, wordt aangekondigd. Hyper Scape heeft met zijn first-person perspectief, Ready Player One-achtige setting, Hacks en Echo's best wel wat puntjes waarmee het zich van Fortnite onderscheidt, om nog maar te zwijgen over de directe invloed die Twitch-kijkers op matches kunnen hebben, maar geen ervan spreekt mij aan.

Terug naar Fortnite, blaaaa!





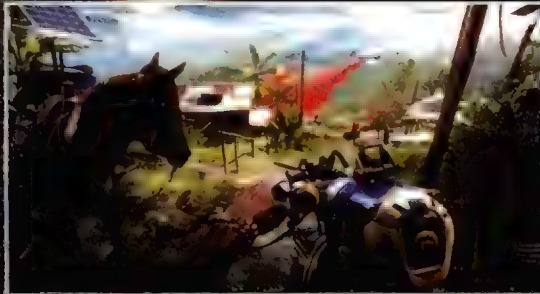
# FAR CRY 6



**PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX ONE X, PC – DATUM ONBEKEND**

Hey, dat is Gus! De cinematische trailer van Far Cry 6 toont een best wel aangrijpende scène waarin de dictator van een fictief, maar overduidelijk Zuid-Amerikaans land (gespeeld door Giancarlo Esposito, die dus ook Gus in Breaking Bad speelt) zijn 13-jarige zoon (gespeeld door Anton Castillo, de ster van de Pixar-film Coco) een lesje leert door hem een granaat in handen te drukken. In de game neem je de rol aan van iemand die deze wrede dictator van de troon wil stoten: Dani Rojas, een vrijheidsstrijder die je als man of vrouw kunt spelen. Qua setting en sfeer is Far Cry 6 veelbelovend, met zijn door Cuba geïnspireerde landschappen die met hun tropische stranden en dichte jungles aan Far Cry 3 doen denken, terwijl de hoofdstad Esperanza de grootste urban omgeving ooit in een Far Cry wordt.
Omdat de setting van Far Cry 5 me niet zo aansprak, had ik dat deel even overgeslagen, maar deel 6 ga ik absoluut weer spelen.







# ASSASSIN'S CREED VALHALLA

**PS4, XBOX ONE, PC (LATER NAAR NEXT-GEN) 17 NOVEMBER**

De tijden dat je nog als stiekeme sluipmoordenaar stilletjes door historische settingen zwierf liggen lang achter ons, maar ook al is de gameplay in de Assassin's Creed-serie steeds meer van stilletjes sluipen naar bruut hakwerk verschoven, toch blijven het geweldige games om historische settingen in te beleven. En iedereen die net als ik wel een paar seizoenen heeft genoten heeft van de Vikings-serie, zal er net als ik zin in hebben, om vanuit het ijzige Noorwegen met je drakar de oversteek naar de rollende groene heuvels van Engeland te maken – om bruter dan ooit te kunnen hakken met meer wapens dan ooit, waaronder werpbijlen, harpoenen, brandende pijlen (waarmee je gebouwen in brand kunt steken) en de mogelijkheid welke twee wapens dan ook tegelijk te dragen en gebruiken. Dit alles tegenover meer verschillende vijanden dan in eerdere Assassin's Creed-games, die ook nog eens meer samenwerken dan ooit en objecten uit hun omgeving kunnen gooien om je te treffen.
Maar denk nu niet dat Valhalla alleen om de gevechten draait, benadrukte Julien Laferrière, de producer van Valhalla bij Ubisoft Montreal, tijdens de presentatie. Want in de game willen ze ook de menselijke kant van de Vikingen benadrukken, wat betekent dat je je in de game ook zal bezighouden met het uitbouwen van je nederzetting op Engelse bodem en het sociale leven van je clan.
En ja hoor, voor de liefhebbers van old-school Assassin's Creed: je kunt je ook in een mantel hullen om op te gaan in een menigte, voorbij bewakers te sneaken en échte sluipmoorden te plegen.
Ik heb er wel weer zin in. ✖







# WHAT'S THE TEA?

# IS DE PLAYSTATION 5 LELIJK?

Al maanden wisten we hoe Xbox Series X eruit zou komen te zien, maar ein-de-lijk heeft Sony nu ook laten zien welk object je eind dit jaar in huiskamers kunt tegenkomen. Net als een kunstwerk is het uiterlijk van PlayStation 5 zowel positief als negatief ontvangen. Hoe zwart-wit zien Alie en Laura het? Ze bespreken het in de gloeiend nieuwe What's the Tea.



Nou, het jaar is officieel door de helft! We zijn al bijna toe aan de PlayStation 5 en Xbox Series X. Heb jij al geld opzij geschoven?



Ja, dat heb ik zeker! Ik ben ook voor deze nieuwe generatie bereid om mijn bankrekening te plunderen. Wat heet: ik kijk er zelfs naar uit! Jij ook?



Ja, ik ook! Het vakantiegeld kunnen we mooi sparen en gebruiken voor een reisje naar de middeleeuwen met Godfall! Ik denk dat ik eerst voor PlayStation 5 ga. Wat jij?



Haha precies! Interessant, heeft de PS5 zo sterk je voorkeur? Ik denk dat ik ze beide meteen proberen te scoren. Met de nadruk op "proberen". Ik heb destijds een dikke maand op de PS4 moeten wachten, toen die overal uitverkocht was... Hopelijk heeft Sony dat nu beter voor elkaar!



Oei, er wordt geroddeld dat PlayStation 5 waarschijnlijk niet meteen volop aanwezig is, dus ik ga duimen voor ons. Ik wil ze ook allebei wel, maar ik ga me eerst even een paar weken (of maanden...) op PlayStation 5 concentreren. Hoewel ik nog niet echt verkocht ben door het uiterlijk van Sony's nieuwe machine. Wat was jouw eerste reactie toen je hem zag?



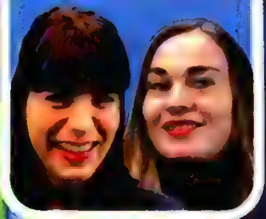
Dat kan ik me voorstellen. Alhoewel ik me vooral afvraag hoeveel games er op release al speelbaar zullen zijn. Dat is vaak wel een beetje karig, waardoor ik het wel aandurf om ze beide zo snel mogelijk te halen! Maar dat is zeker niet vanwege het fraaie uiterlijk... Ik vind zeker de PS5 best wel lelijk namelijk!



Hihi, ja? Je slaakte een gilletje van schrik toen je het apparaat zag? Ik vind hem er zo gemaakt sportief uitzien.



Haha eigenlijk wel, ja... De reveal graphics met die bewegende bolletjes beloofden veel goeds. Maar het uiteindelijke design viel me behoorlijk tegen! Ik vind hem ook een soort sportief-futuristisch, maar dan enorm overdreven. Geef me dan het uiterlijk van de PS4 maar. Ik was echter wel blij toen ik zag dat 'ie inderdaad ook neergelegd kan worden. Dan past 'ie in ieder geval in mijn tv-meubel!





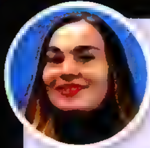
Ja, als dat de toekomst is van 'sportief' dan ga ik nu alvast een cursus couch potato doen... Maar, je wil hem graag onderuit hebben? Dan klopt toch de hele 'zwaartekracht' achter die vleugels niet meer?



Dan doe ik met je mee! Maar zonder gekheid: ik snap het grote formaat wel in verband met koeling, maar twee van die torens verpesten de feng shui van mijn kamer behoorlijk. Om het nog een beetje netjes te houden, prop ik 'm liever in mijn tv-meubel.





Haha, dat is een goeie! Ik denk dat ik de torens misschien een beetje achter mijn tv plaats, als het apparaat dan nog wel reageert op mijn input... Tenzij er straks natuurlijk opties komen om hem te customizen!



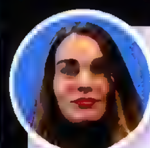
Ja, als 'ie ook in het zwart uitkomt of als ik 'm inderdaad zelfs kan customizen, wil ik 'm best een wat prominentere plek geven! Wat zou jij ermee willen doen om 'm wat toonbaarder te maken?



Nou, ik hoop dus dat je die witte gedeelten kunt vervangen met andere varianten, zoals een plaat van The Last of Us 2. Hoe cool is het als je dat dan ook op je controller kan doen?! Wat zou jij doen?



Dat zou zeker vet zijn! Maar ik ben eigenlijk een behoorlijke simplist... Gewoon zwart is met zo'n opvallend design wat mij betreft heftig genoeg. Kijk, als de PS5 nou een simpele vorm had gehad, dan had 'ie de meest bijzonder kleurschema mogen krijgen. Juist als een design simpel is, werkt een lekker kleurtje extra goed. Ik moet nu trouwens meteen aan de GameCube denken. Voor mij de mooiste console ooit!

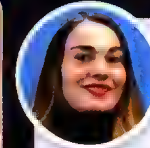


Dat was wel een tof doosje, ja. Maar jij hebt nooit een faceplate op je Xbox 360 gezet dus?



Nee, saai hè? Ik heb al mijn consoles in hun originele staat gelaten. De day one-variant, dus. Ik koop zelfs altijd gewoon standaard controllers... Nu ben ik wel benieuwd naar jouw mooiste creatie!

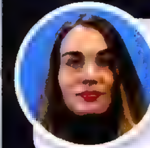




Haha, wow, netjes! Ik had een extreem kleurrijke, ietwat hysterische faceplate van Viva Piñata. Die gaat er voor Sony's console niet komen. Verder koop ik ook redelijk standaard controllers, op die met legerprint na. Misschien vraag ik wel iemand die PS5 te airbrushen, als de creatieve uitspattingen voor PlayStation 5 te lang op zich laten wachten...



Alles beter dan de huidige kleuren... Geef mijn nummer dus ook maar door als je een coole artiest vindt!



Eerst maar eens een releasedatum en een prijs, zodat we weten hoe realistisch onze next-gen-dromen zijn. Ik kan niet wachten!



Ik hoop dat Sony ons niet meer al te lang in spanning houdt... Al is het alleen maar om mezelf een realistisch spaardoel te kunnen stellen én mijn tv-meubel voor te bereiden op de komst van de nieuwe generatie! ✖

## EVEN VOORSTELLEN

**Ik ben Ine, 19 jaar en woon in Ulbeek – ja, ik weet dat je er een 'L' voor wilt zetten – in België.**
**Al van kleins af aan heb ik twee passies: gamen en verhaaltjes schrijven. Ik heb er altijd van genoten om mijn fantasie af en toe eens de vrije loop te laten gaan. Toen ik in de PU van mei las dat je ook zelf een fanfic mag inzenden, kon ik het dan ook niet laten om eens een poging te wagen. Hopelijk vinden jullie het wat! [Nou Ine, dat vinden we zéker! – Marvin]**



# FUCKING FANFIC, Y'ALL

# GROOT-MOEDERS PARELS

*Illustratie: Jordi Visser*

Het kleine meisje met het roze boekentasje wandelde de schoolpoort uit. Haar blonde haren vielen in twee staartjes aan weerskanten over haar schouders, haar houding was recht en fier als gevolg van haar schitterende taak die ze inleverde, en een sleutelhangertje van een blije paddenstoel aan de rits van haar boekentas wiebelde op en neer op het ritme van haar voetstapjes. Om zeker te zijn stopte ze nog even en voelde ze aan haar oorlellen. Ja hoor - ze zaten er nog: de twee prachtige, blauwe parels die haast wel te groot waren voor een meisje van haar leeftijd.

Ze had haar oorbellen gekregen van grootmoeder, vlak voor zij stierf. Het was haar waardevolste bezit, zei oma, en ze vond dat haar kleindochter ze verdiende. Zolang ze er maar zorg voor zou dragen. Deze oorbellen zouden haar beschermen van de grote, boze wereld. Toegegeven, het klonk inderdaad als de waanideeën van iemand die weldra haar laatste adem zou uitblazen. Maar de oorbellen hadden tot dusver wel degelijk geluk gebracht in het leven van het meisje. Met haar pracht van een taak van vandaag als meest recente bewijsstuk.

Grootmoeders lichaam was het al jarenlang beetje bij beetje aan het opgeven, ook al was ze te trots om het daar ooit met haar kinderen over te hebben. Het begon bij haar zicht, niet veel later gevolgd door haar gehoor, en de kenmerkende broze botten waarbij te snel willen opstaan uit je bed er al voor kan zorgen dat je een heup breekt. Maar haar laatste beetje waardigheid brak toch wel toen ze zelf niet meer op tijd naar het toilet kon geraken. Daar ben je dan, als oude dame, een wereldoorlog tussen de Goomba's en de Yoshi's doorstaan, enkel en alleen om nu in de steek te worden gelaten door je eigen kringspier – et tu, sfincter?

'Peach!'



Het meisje werd brutaal uit haar dagdroom getrokken. Daisy hobbelde de schoolpoort uit en voegde zich bij haar beste vriendin. 'Kom je nog mee naar mijn huis? We kunnen theekransje houden!'
Hoe aanlokkelijk het idee ook was... Peach twijfelde. Ze wist niet eens waarom. Elke andere dag zou ze het aanbod van Daisy meteen met beide handen hebben aangenomen.
'Ik denk... niet vandaag, Daisy. Volgende keer weer.'

Onwillekeurig gingen haar korte beentjes verder voorwaarts. Haar vriendin bleef verstomd achter.
Peach was het gewend om na elke schooldag alleen naar huis te stappen. Het was dan ook helemaal niet ver, en Peach hield ervan om eens wat in de frisse buitenlucht te kunnen stappen. Maar vandaag was anders. Een onbehaaglijk gevoel bekroop haar – iets zat niet goed. Ze wou naar huis. De buitenlucht die normaal haar lichaam en geest verrijkte, leek nu wel een gas, die haar bij elke ademhaling langzaam maar zeker kapot maakte. Was dit hoe het voelt om een paniekaanval te hebben?

Geritsel in de struiken. Een vogel die opvloog. Peach haar voeten kwamen tot stilstand. Huiverend wou ze haar omdraaien naar waar het geluid vandaan kwam, maar nog voordat ze daar in slaagde, sprong er een vrouw uit de struik tevoorschijn en werkte haar hardhandig tegen de grond. Ze kwam neer op haar hoofd en schreeuwde het uit van de pijn. De vrouw hield het gezicht van kleine Peach tegen de grond geduwd opdat ze haar belager niet zou kunnen zien.
Peach wist niet precies wat er allemaal gebeurde. Haar hoofd bonsde en er zat stof in haar ogen. Bloed suisde door haar oren. Ze wist enkel dat ze bleef schreeuwen; ze riep en tierde maar door, totdat ze opmerkte dat de vrouw plots alweer verdwenen was. En zo ook de twee blauwe parels die aan haar oren hingen.

De jaren nadien ging alles razendsnel in een neerwaartse spiraal voor kleine Peach. Zo gezegend als haar leven was met oma's oorbellen, zo vervloekt bleek het te zijn zonder. Kleine Peach werd al vlug tiener Peach.
Tiener Peach besloot van alles wat het tienerleven te bieden had eens te proeven; een pilletje hier en een spuitje daar, het zoveelste flesje bier teveel, het verraden van je beste vriendin door na een wild feestje met diens vriend naar bed te gaan. Netflix 'n chill, without the Netflix.
Tiener Peach werd al vlug volwassen Peach. Volwassen Peach besloot haar leven te beteren – je kan je hele leven toch niet laten leiden door het feit dat je een paar oorbellen bent kwijtgeraakt? – en solliciteerde voor wel zeven verschillende jobs. Het leven gunde haar echter geen kansen. Een alleenstaande, zonder diploma, met nog wel een verleden als junkie en een strafblad bij de jeugdrechtbank erbovenop: het maakte niet bepaald voor een aantrekkelijk CV.

Dus probeerde volwassen Peach maar wat andere dingen van het volwassenleven uit, zoals uittesten hoe vaak je op de naam van iemand anders een pakketje kan gaan afhalen bij de postdienst, of tijdens de vrijgezellenavond van je beste vriendin er tussenuit knijpen om met diens verloofde naar bed te gaan.
Van het kleine, vrolijke meisje met de blonde staartjes was er niet veel meer over. Het leven was de soep, Peach was de vork. De teennagelknipper voor de leprapatiënt. Er was geen plaats voor haar in dit leven.

Op de avond na de vrijgezellenavond van haar beste vriendin, werd Peach benaderd door een schimmig figuur. Een man met kort gestalte en een grote pet die zijn ogen haast bedekte. Ondanks dat er niet veel licht was, kon Peach toch zweren dat de man een gigantische harige rups op zijn bovenlip had.
'Wie ben jij?'
'Ik werk bij de Mushroom Detective Agency, mevrouw', aldus de man.
'Wat wil je van me?'
'Ken je iemand genaamd... Daisy?'
Peach haar ogen werden groot.
'Ik neem aan van wel, dus. Gisterenavond is mevrouw Daisy weggevlucht van haar vrijgezellenavond. Een aantal genodigden bevestigden dat ze met tranen in haar ogen op haar fiets is gesprongen en weggereden, de zwarte nacht in.'
'En...?' , vroeg Peach. Haar stem huiverde.
'Ze is niet teruggekomen, mevrouw Peach. Een Lakitu beveiligingsagent heeft met zijn camera vanop zijn wolkje nog net kunnen vastleggen hoe ze van haar fiets werd afgesleurd door een groot, gevaarlijk gedaante met glimmende stekels op zijn rug. Het woord gaat rond dat... dat Bowser terug is.'

Peach haar adem stokte. 'B-... Bowser? Was hij niet verbannen?'
De man met de snor zuchtte. 'We zijn er nog niet helemaal uit hoe hij heeft kunnen terugkeren. Wat we wel weten, is dat jouw vriendin in gevaar is. In levensgevaar. Maar geen paniek, er is een manier waarop we haar kunnen helpen. Waarop jij haar kan helpen. Wil je dat, je vriendin redden?'
Peach hoefde niet na te denken. Ze werd geconsumeerd door schuldgevoel. Dit was allemaal haar schuld. Natuurlijk wou ze haar vriendin redden.
'Wat wil je dat ik doe?' , vroeg ze vastbesloten, nadat ze een traan op haar wang had weggeveegd.
'Het paar oorbellen dat je grootmoeder aan je schonk toen je klein was', begon de man, 'ze zijn de sleutel... tot alles. Ze bevatten geluk en macht. Je stond er waarschijnlijk nooit bij stil toen je klein was maar... al die verhalen die je grootmoeder erover vertelde, waren echt.'

Peach schudde verward haar hoofd. 'Bedoelt u dat...'
'Ze zijn onze enige kans, mevrouw Peach. De enige manier waarop we Bowser voor eens en altijd kunnen verslaan. De enige manier om jouw vriendin terug veilig thuis te krijgen.'
Peach voelde een ijzige wind opkomen van achter haar. Haar gouden lokken waaiden alle richtingen uit. De man moest zijn pet vasthouden om te voorkomen dat deze weggeblazen werd.
Langzaam draaide Peach zich om. Een groot, cirkelvormig portaal had zich geopend in het steegje waar zij en de detective stonden. De wind werd heviger en heviger en er kwamen zelfs lichtflitsen uit het wervelende portaal. Ze keerde haar nog een laatste maal terug naar de man.
'Bemachtig de oorbellen, mevrouw Peach. Kostte wat het kost. Je hebt slechts één dag tijd. Vind de oorbellen, grijp ze, en zorg dat je om klokslag 12 uur middernacht hier naar dit steegje komt. Een nieuw portaal zal verschijnen. Dat is hoe je kan terugkeren. Hoort u mij?'
Peach kreeg geen tijd meer om vragen te stellen. De man gaf haar een duw tegen de schouders en ze tuimelde achterwaarts het portaal in.
Toen Peach haar ogen weer opendeed, werd ze verblind door de zon. Het was niet langer nacht. Ze stond op en klopte het vuil van haar kleren.
Het gerinkel van een bel weerklonk. In de verte zag Peach hoe de schoolpoort opensloeg.

Het kleine, vrolijke meisje met het roze boekentasje huppelde naar buiten. ✖

## WIL JE OOK WEL EENS FANFIC SCHRIJVEN?

**Fanfictie is een prachtige manier om je bewondering te uiten voor iets waar je veel liefde voor hebt. Ine is de eerste lezer die met zo'n fantastisch verhaal op de proppen kwam, maar jij kunt het vast ook! Dus heb je wel eens fanfic geschreven of wil je het een keer proberen, neem dan contact op met ons via wouter@pu.nl. Wie weet staat jouw verhaal dan wel een keer te pronken op deze pagina's!**

GHOST OF TSUSHIMA

# HIER IS JE ASSASSIN'S CREED IN FEODAAL JAPAN

PS4 REVIEW

**Voor de review van Ghost of Tsushima laat Wouter het woord aan iemand die hij gekscherend '99' noemt. Wij weten ook niet wie deze geheimzinnige gastredacteur is, dus laten we hopen dat het goed gaat!**

Hij heet Jin Sakai en hij is een heel onbeleefde samurai. Niet alleen omdat hij Mongolen stiekem in de nek steekt met zijn wakizashi, maar vooral omdat hij nooit z'n waraji uitrekt in de genkan als hij iemand z'n huis binnenloopt. Verder loopt hij de hele tijd met z'n neus in de lucht achter vogeltjes en vossen aan te rennen, want hij heeft ze niet allemaal op een rij, ofzo. Beetje jammer dat deze wazige knakker ook de enige hoop is om het eiland Tsushima te redden, want wat heb je nou aan een gast die plotseling rechtsomkeert maakt elke keer als de wind van richting verandert. Jin, waar ga je nou weer heen?!

## Jin de kenshi

Wat wel mooi is aan Jin, is hoe de man vecht. Ik bedoel, ik kan zelf ook een flink robbertje neksteken, al zeg ik het zelf, maar Jin? Natuurlijk heeft hij superieur wapentuig, want hoe die katana's zijn gesmeed, dat is puur vakmanschap van het tijdrovende soort waar alleen die maffe Japanners geduld voor hebben. Daarmee vergeleken zijn die kromsabels waar ik mee loop te hakken lompe stukken bladstaal. Alsof ik met een fucking hori-hori loop te steken... Maar goed, ook

## WOUTERS ODE AAN TSUSHIMA IN VIJFTIEN FOTO'S

**Ik kan wel duizenden woorden vuil maken aan hoe ongelooflijk mooi het eiland Tsushima in beeld wordt gebracht in Ghost of Tsushima, maar beter doe ik het in vijftien zelfgemaakte screenshots die gelijk staan aan een miljard woorden. Heb ik meteen even de Photo Mode uitgetest en ik kan je zeggen: die is de moeite waard. Jammer dat de resolutie van PS4-screens niet hoog genoeg is om deze pics in je tatami-kamer te hangen.**







# REVIEWS

al had ik Jin z'n gereedschap, dan nog was ik altijd van het afwachten tot mijn tegenstander iets deed, om vervolgens een laffe tegenaanval in te zetten. Tja, wat kan ik zeggen? Dat is gewoon m'n stilo.

Jin daarentegen, hij is een échte kenshi. Zo zie ik hem steeds meer zwaardaanvallen en houdingen leren die efficiënt zijn tegen verschillende vijanden. De fucking sprongslag die hij maakt om een speer te ontwijken en meteen de houding van de speervechter in kwestie te bréken... Het is pure schoonheid. Ook heb ik hem eens tegen de bewaker van het Tadayori-harnas zien vechten en, kess ihtak, dat is misschien wel een van de meest spannende, »







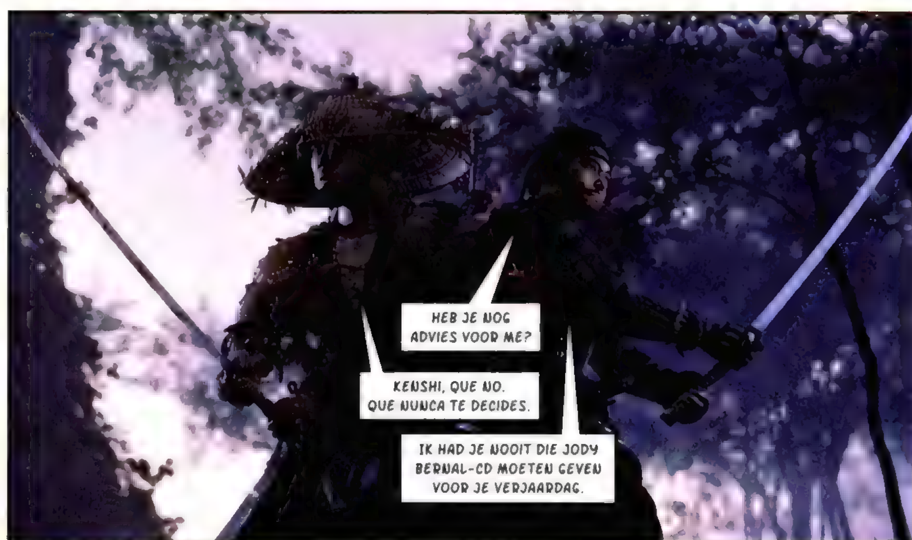



» meest elegante zwaardgevechten die ik ooit heb gezien! Ja, Jin is misschien een vage dwaas die altijd met z'n harses tussen de bloemen zit, maar vechten kan 'ie wel...

"De fucking sprongslag die hij maakt om een speer te ontwijken en meteen de houding van de speervechter in kwestie te bréken... Het is pure schoonheid."

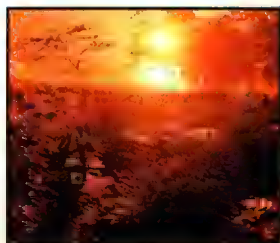
## Jin de ninja

Als samurai kan Jin dus al wat, maar hij heeft er ook nog wat ninja-achtige kunsten bijgeleerd van een stel ronin. Moet wel moeilijk voor de man zijn geweest, om zijn grootse en verheven 'eergevoel' naast zich neer te leggen en die Mongolen van achteren te pakken. Jankiejankie, als je het mij vraagt, iemand in z'n rug aanvallen is my jam! Maar Jin, die heeft altijd het stemmetje van z'n oom Shimura in z'n achterhoofd die loopt te zaniken dat een echte samurai liever een kromzwaard in z'n gezicht krijgt, dan dat




hij shinobi-stijl gebruik maakt van een beetje misleiding, vermijding en non-detectie. Gelukkig heeft neefje Sakai die onzin genegeerd en loopt hij inmiddels met rook-, plak- en buskruitbommen te smijten alsof het Chinees nieuwjaar is! Ook is hij een begaafd boogschieter... een vaardigheid die ik nooit bemeesterd heb, als ik open kaart speel. Hhhmmmm...

Om eerlijk te zijn voel ik een soort van vreemde trots als ik naar Jin de Ghost kijk en hem hele dorpen van Mongolen zie ontdoen, zonder dat ze ooit maar een glimp van de man opvangen. Zie hem gaan in z'n vloeiende ronin-pakje, met z'n mooie strohoedje op. Zucht... En hij is ook zo góéd geworden! Het moment dat hij voor het eerst iemand dwars




*Gast of sushi-ma.*

door een shoji-deur neerstak? Glorieus! Ja, de tijden dat hij met z'n domme, eervolle samurai-hoofd voor een groep Mongolen ging staan en ze schreeuwend uitdaagde om te komen vechten, die zijn veranderd. Nu vermoordt hij soms wel drie nietsvermoedende slachtoffers in één vloeiende beweging, de kafir! Ik ken nog wel een clubje waar ze hem met open armen zouden ontvangen...

## Tsushima: een eiland om voor te vechten

Weet je wat ook het ding is? Jin vecht niet zomaar voor iets; hij heeft een simpel maar duidelijk doel: de Mongolen van z'n eiland afschoppen. Ik wist de helft van de tijd niet eens waar ik precies mee bezig was, laat staan dat ik enige idee had waarom ik die negen lui moest afmaken. Maar Jin, die is gewoon Tsushima aan het schoonmaken, iets wat ook wel de moeite waard is als je ziet hoe belachelijk mooi het hier is. De bloemenvelden, de manier waarop de zon soms door de wolken breekt, de zwermen aan libellen die de lucht rood maken, de bergen en dalen, de majestueuze houten kastelen... Zucht, dat Japan is het landje wel. Doet het Morgenland verbleken als een saaie zandbak.

Ik ben hier dan ook niet voor niets gaan rentenieren, terwijl iedereen denkt dat ik dood ben. Afgemaakt in een gevecht met dezelfde Mongolon die hier nu een potje van dit prachtige eiland lopen te maken. Yeah right! Alsof een of andere dikke Khan de grote Altaïr Ibn-La'Ahad in het graf kan schoppen! Irhal min huna, stelletje dwazen! Ik ben niet dood, ik ben gewoon hier, op Tsushima, terwijl ik Jin gadesla en denk aan de dagen dat ik net zo soepel en atletisch... en indrukwekkend... en zo móói was als deze woest aantrekkelijke samurai. Kijk toch hoe het water op z'n prachtige huid glinstert als hij uit de onsen stapt, helemaal verfrist en klaar om z'n zwaard DIEP in een Mong...

Eh, sorry... Ik liet mezelf even gaan. Ik bedoel natuurlijk dat het een onbeleefde, veel te trotse dwaas is die er eigenlijk best wel dom uitziet als hij springt in z'n rokkie. Een Leap of Faith kan hij voorlopig wel op z'n buik schrijven, met z'n stomme hupsjes. Ik was een veel betere assassin!

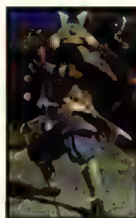
## DE SAKAI FASHION SHOW

**Jin loopt er graag fancy bij, dus biedt Ghost of Tsushima allerlei opties op het gebied van... tja, mode. Je zou het bijna haute couture noemen, zoals die samurai er soms bij loopt, en ik heb zéker mijn favoriete outfits.**



**DE STIJLVOLLE SAMURAI**

**De Breath of Hachiman Sword Kit-, Gosaku's Armor II met Sunrise Dominion-, Glowering Warrior-, Headband of Serenity- en Longbow met Scarlet Night-combo is niets minder dan een winnnaar.**



**DE KLASSIEKE KRIJGER**

**Deze outfit is praktisch, maar tegelijk gedistingeerd, robuust, maar ook sierlijk. Als Jin bloed wil laten vloeien, maar ook mensen wil laten opkijken van hun soba-noodles, dan is dit wat hij aantrekt!**



**DE MODEBEWUSTE SHINOBI**

**Als Jin niet gezien wil worden, dan betekent dat niet dat hij niet gezien mág worden! Zelfs als Sakai-sama ninja-stijl te werk gaat, ziet hij eruit om door een ringetje te halen...**



**DE GERAFFINEERDE REIZIGER**

**Van deze outfit voel je je toch gewoon geïnspireerd om een van Jins fantastische Haiku's te citeren?**
***"Whispers through the trees***
***A cool bed beneath the stars***
***Growing ever strong"***
**Jinspirerend!**

SCORE **80**

Ghost of Tsushima is werkelijk prächtig, met een constante aanvoer van plaatjes die je het liefst aan de muur van je tatami-kamer wil hangen. Maar onder alle praal is het een vrij doorsnee open wereld-titel, alleen dan met betere combat dan je gewend bent van een Altaïr of zelfs Kassandra/Alexios.

**WOUTER**



Ik ben de tijd kwijt, want de game houdt het niet bij, maar denk aan de grootte van een pre-Origins AC.

**50-60 UREN**




**BASICS**

OPEN WERELD GAME
SUCKER PUNCH/SONY
1 SPELER
OUT NOW

PS4 | XBOX ONE | PC | STADIA | REVIEW

F1 2020

# TÓCH NOG EEN GRAND PRIX VAN ZANDVOORT




**Eindelijk: na máánden wachten zijn de Formule 1-motoren weer gestart. Ook F1 2020 ligt in de winkels en da's dit jaar je enige kans om een Grand Prix op Zandvoort mee te maken. Biedt de game nog meer?**

Als we F1 2020 mogen geloven wordt dit een uiterst competitief seizoen. Meteen in mijn debuutrace pakt Ricciardo z'n eerste Renault-overwinning, scoort Raïkkonen op z'n 40e doodleuk een tweede plaats en completeert Ferrari's wonderkind LeClerc het podium. En ik? Ik pak een lousy P5, nadat ik nog zo veelbelovend van pole was gestart. Maar ja, verkeerd beoordeelde safety car-situatie en hoppa, weg overwinning. Toch: mijn team, de Mokum Maniacs (compleet in rood-witte Ajax livery) klaagt niet. Een vijfde plek in je eerste Grand Prix, da's dikke priem!

## De top, ouwe!

Dat je nu zelf een team kunt creëren is zonder twijfel de belangrijkste nieuwe feature in F1 2020. Van tevoren was ik hier wat sceptisch over. Is het, in een game waar het realisme vanaf druipt, niet raar om met een nepteam met nepkleuren en nepcoureurs te rijden? Het antwoord is gelukkig een volmondig 'neen', want je kunt je team echt tot in detail aanpassen. Zo voel je je al snel thuis in het circus dat Formule 1 heet.
Je kiest sponsoren, een teamgenoot, een huurmotor, teamkleding en zelfs een eigen logo. Tussen races door geef je antwoord op de bekende persvragen (waarom reed je je teamgenoot nou wéér van de baan?) en ontwikkelt je R&D-afdeling zich suf aan upgrades. Omdat het nu echt om je eigen team gaat, jouw baby'tje, deed ik nog nét even harder m'n best. Zelfs de testritjes, normaal gesproken het eerste dat ik in F1-games skip, deed ik nu met plezier. Alles om de Mokum Maniacs naar de top te brengen, ouwe! De toevoeging van je eigen team is echt een gouden greep. Het RPG-achtige gepiel met sponsors en upgrades zorgt voor een stukje verdieping. Wil je echter gewoon




## DE VIJF VETSTE CIRCUITS

**Hieronder vind je wat mij betreft de vijf vetste Formule 1-banen zijn waar anno 2020 op gereden wordt (zonder corona, that is). Oh, je wilt ook weten welke circuits van mij mogen opzouten? Paul Ricard, Sochi en Barcelona, dus. En als we toch bezig zijn; San Marino, Hockenheim en Istanbul Park mogen snel terugkomen!**



5. Zandvoort
4. Suzuka
3. Interlagos
2. Monza
1. Spa-Francorchamps

puur en alleen racen, dan biedt F1 2020 je natuurlijk ook gewoon de bekende kost als een 'normale' career, multiplayer – met splitscreen! – en losse GP's.




## Wheel-to-wheel

Computergestuurde tegenstanders zijn in F1 2020 zeer agressief. Zien ze een gaatje of willen ze hun plek verdedigen, dan doet de A.I. dat met verve. In voorgaande F1-games kon je vaak een stuk later remmen, waardoor je andere wagens als het ware blokkeerde bij het ingaan van de bocht. De computer koos dan regelmatig het hazenpad. In 2020 echter, werkt deze bullying-tactiek niet meer. Tegenstanders laten hun bolide gewoon staan of, knapper nog, begrijpen wat je gaat doen en laten jou als een soort torpedo de bocht nemen waarna ze zelf de apex pakken. Ook als ze zelf aanvallen zijn ze meedogenloos. Openingen duikt de A.I. meedogenloos in, al gaat 'ie hierin soms wat ver. Je tegenstander 'opvangen' tot hij ongeveer halverwege je auto is en vervolgens buiten de baan duwen werkt vaak nét iets te goed. Totdat hun wiel klem komt te zitten achter je sidepod en je beiden van de baan vliegt, natuurlijk...

Voor racefanaten is er weinig bevredigender dan een felbevochten eerste plek in de laatste ronden van een volledige, zestig plus ronden durende Grand Prix verdedigen. Het timen van de bochten, strategisch de deur dichtgooien en soms wheel-to-wheel gaan: dat is waarom je deze game speelt. Helemaal als je schade op 'simulatie' hebt staan zonder flashbacks en het kleinste foutje je de kop kost. Kies je een wat minder team als HAAS of AlphaTauri, dan geldt trouwens hetzelfde voor vechten voor P10. Heerlijk.

## FORMULE MARIO KART?



**De echte cracks spelen F1 2020 natuurlijk minimaal op hard difficulty. Zonder traction control en met een volledig schademodel. Maar loop jij standaard meer gras te maaien dan dat je rondjes rijdt? Dan biedt de nieuwe casual-modus uitkomst. Er liggen nog net geen bananenschillen op de baan, maar voor de rest voelt deze arcade-achtige setting meer als Mario Kart dan Formule 1. Er zijn extra assists en je raakt alleen met de grootst mogelijk moeite van de baan, en als dat dan toch gebeurt, word je snel weer on-track gerespawnd. Zoals ik al zei: de casual-modus is niks voor mij, maar ik kan in ieder geval wel potjes tegen mijn vriendin spelen zonder dat ze na een minuut gefrustreerd wegloopt.**

## Gevoel van snelheid

Kleine grafische verbeteringen, zoals een drukkere pitstraat en realistischere weerseffecten, zorgen dat F1 2020 er slicker uitziet dan ooit. Toch blijft de game achter op de Forza's en Gran Turismo's van deze wereld. Screen-tearing, een issue die de serie al sinds 2015 parten speelt, is nog altijd present. Ook ogen zaken als podiumceremonies en persinterviews door de houterige, zielloze personages allesbehalve magisch. Maar eenmaal op de baan is het gevoel van snelheid immens, en gecombineerd met de heerlijke sound – luister naar dat raspende geluid van die curbstones – heb je echt het gevoel middenin de F1 te zitten. Dat doet Codemasters erg goed.

De game gebruikt verder alle assets van het seizoen 2020, dus inclusief de circuits van Hanoi en Zandvoort. Daarnaast zit er gewoon publiek op de tribunes en dat ziet er, bijna een halfjaar na het laatste real-life-sportevenement waar publiek bij aanwezig was, bijna nostalgisch uit. Laten we hopen dat het zo snel mogelijk ook weer in het echt kan.

## Man, man, man

Ik kijk opzij, naar de tv in m'n woonkamer. Op Ziggo is net de kwalificatie voor de GP van Oostenrijk afgelopen. Bottas en Hamilton scoren de zoveelste Mercedes 1-2, met Max Verstappen liefst op een halve seconde. De Ferrari's zijn in geen velden of wegen te bekennen. Man, man, man, hebben we daar nou al die maanden op gewacht? Wat een sof...

Net als vorig jaar lijkt Codemasters' game de beste

> **"De toevoeging van je eigen team is echt een gouden greep."**

manier om een competitief F1-seizoen te beleven. Tel daar de toevoeging van alle 22 officiële F1-tracks, alsook de mogelijkheid om je eigen team te maken bij op, en het moge duidelijk zijn: F1 2020 is wederom een must-have voor de echte F1-fan.




**SCORE 88**

Codemasters flikt het 'em weer. Wat prima een update van F1 2019 had kunnen zijn met een likje nieuwe verf en wat extra circuits, voelt dankzij de Career-modus met je eigen gemaakte team frisser dan ooit. Daarnaast racet het nét even strakker, waardoor F1 2020 ook in dit rare, verkorte seizoen gewoon weer de bovenste tree van het podium bestijgt.

GRADDUS



Je rust niet voordat je Schumachers record van zeven wereldtitels verbroken hebt...

50+ UREN



**BASICS**

RACEGAME
CODEMASTERS
1-20 SPELERS
OUT NOW

DISINTEGRATION

# FPS + RTS + EEN THEELEPELT

**Robots met gloeiende ogen! Vliegende motoren met machinegeweren! Een dystopische toekomst met transhumanistische elementen! Guns die dingen KABOEM laten gaan! Samuel is a-go!**






Een van mijn favoriete games van de vorige generatie is het crimineel ondergewaardeerde Binary Domain. Onder andere omdat ik nooit verwacht had dat het zo goed zou zijn; de game was, op papier, namelijk niet heel veel meer dan 'Gears of War, maar met robots'. Toch was het één van de memorabelste shooter-ervaringen van de afgelopen jaren, mede omdat het die relatief cliché-matige third-person shooter-actie wist te combineren met ontzettend veel charme en een verrassend sterk verhaal dat zich met transhumanisme bezighoudt. Ik hoopte iets soortgelijks positiefs mee te maken met Disintegration, aangezien het ook een relatief low-budget shooter is, die ondanks z'n generieke titel iets origineels probeert te doen door de gameplay te combineren met kick-ass robots en een verhaallijn die existentiële vragen stelt over de essentie van de menselijkheid. En, oeh, kijk eens aan: Disintegration probeert ook nog eens origineel te doen op gameplaygebied door z'n first-person shooter-actie te combineren met real-time strategy-elementen! Strebertje, hoor! Een ietwat verbitterd journalistje als ondergetekende kan heel erg genieten van riskante pogingen tot originaliteit, vooral in een markt die gekenmerkt wordt door eenheidsworst.

**"Een ietwat verbitterd journalistje als ondergetekende kan heel erg genieten van riskante pogingen tot originaliteit."**

## (HET GEBREK AAN) ORIGINALITEIT IN DE MULTIPLAYER

**Disintegration zet hard in op z'n multiplayer, en biedt drie modi aan: Zone Control, Retrieval en Collector. En, ja, Zone Control is een soort King of the Hill en Retrieval is basically Capture the Flag. En daar is niets mis mee, want het zijn tijdloze modi, maar alleen Collector weet goed in te haken op Disintegration z'n unieke gameplay-elementen. Je moet namelijk punten verdienen door de hoofden te verzamelen van vijandelijke units, waarbij je drie punten krijgt voor de hoofden van Gravcycle-bestuurders (menselijke spelers) en één punt voor de hoofden van hun troepen.**




## Rode ogen

In de wereld van Disintegration is klimaatverandering een dusdanig groot probleem geworden dat sommigen ervoor kiezen om hun hersenen in robotlichamen te stoppen ('integration') zodat de Aarde minder wordt uitgeput. De extremistische groep Rayonne wil de gehele mensheid echter dwingen om te 'integreren', en het is dus aan jouw factie van reeds geïntegreerde robotmensen om hen te stoppen. Samengevat: jij hoort bij de robots met de blauwe ogen en jullie moeten de robots met de rode ogen kapot knal-

# E RPG = EEN HELEBOEL RSI

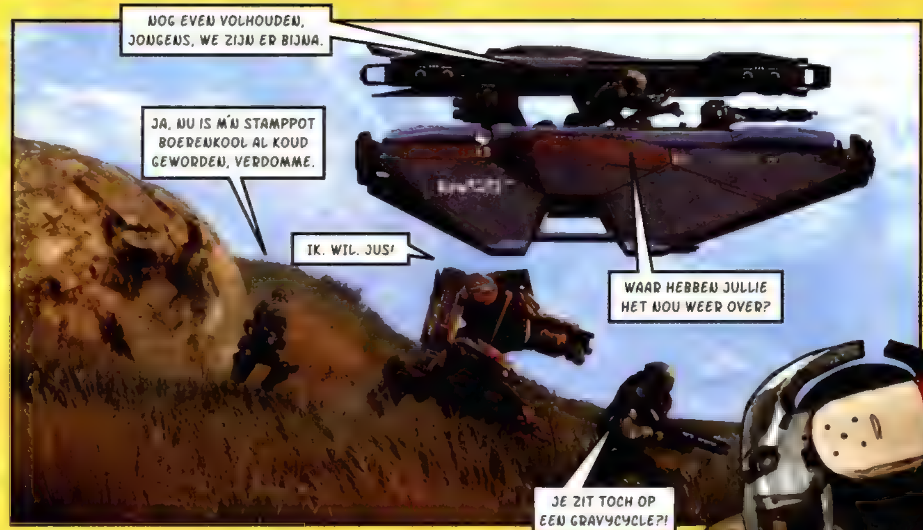
len. Prima smoes! De 15 uur durende singleplayer doet z'n best om dit concept te verkopen, maar uiteindelijk ben ik toch teleurgesteld in hoe weinig de existentiële implicaties van 'integratie' daadwerkelijk worden verkend. Disintegration had voor diepgaande Ghost in the Shell-praktijken kunnen gaan, maar kiest ervoor om 't concept eigenlijk alleen te gebruiken als achtergrondverf. Al moet ik wel toegeven dat de personages in dit wereldje een bijzonder charisma hebben, dankzij de verrassend sterke voice-acting en visuele karakteristiek. Het design van de robots mag dan wellicht behoorlijk westers en generiek zijn, maar hun persoonlijkheden zijn dat gelukkig niet.

## Lekker simpel

De gameplay is, aanvankelijk, als een heerlijke frisse wind: het first-person knallen voelt gewichtig en krachtig, mede omdat vijandelijke robots in zichtbare stukken uit elkaar worden gereten (net als Binary Domain!). Ook heeft 't een erg toffe, extra dimensie dankzij het feit dat je dit vanuit een zwevend voertuig doet waarmee je over het gehele slagveld kunt vliegen. Het RTS-gedeelte – het aansturen van een squad van robo-vrienden – voelt in eerste instantie óók behoorlijk bevredigend, mede omdat het lekker simpel is en 't jouw FPS-schietactie daardoor nauwelijks in de weg zit. Je geeft gewoon af en toe een commando zoals 'val ff aan' of 'gast, gebruik je granaat'. Deze twee vormen van gameplay vullen elkaar relatief goed aan, want je squad incasseert het gros van de vijandelijke kogels en jij kunt op jouw beurt hen vaak weer voorzien van wat extra health. En als een van jouw mechanische maten sneuvelt, dan kun je 'm weer tot leven wekken door naar hem toe te vliegen en z'n hoofd te verzamelen. De game flirt zelfs met daadwerkelijke spanning tijdens het handjevol afwisselingsmomenten waarbij je alléén moet vertrouwen op jouw Gravcycle-guns of juist puur op je squad-mates! Nice.

## Sabotage

De ogenschijnlijke afwisseling en het gebrek aan complexiteit veranderen echter al heel snel in oppervlakkigheid en eentonigheid. Zo heb je al snel door dat er van strategie niet veel sprake is in het 'real-time strategy'-gedeelte, aangezien het altijd het beste idee is om je manschappen hun sterkste aanvallen te laten spammen. Vervolgens is 't alleen een kwestie van wachten tot de cooldown-metertjes weg zijn voordat je het proces herhaalt. En het first-person-shooter-gedeelte? Dat wordt op extreem irritante wijze gesaboteerd door 't feit dat je nooit je eigen loadout mag kiezen; je moet elke missie uitvoeren met de wapens en gear waarmee je wordt voorzien. Hiermee is het onmogelijk om een persoonlijke speelstijl te ontwikkelen, en het bewijst ook dat Disintegration een concept is dat alleen in uiterst specifieke omstandigheden werkelijk goed uit de verf komt. Uiteindelijk kan ik niets anders dan concluderen dat Disintegration een best sterke shooter is dat helaas ondermijnd wordt door oppervlakkige RTS-elementen, een teleurstellend slap verhaal en een veel te generieke presentatie die "wij willen ook een Destiny zijn!" schreeuwt. Volgende keer beter, hopelijk.







**woetje - woetje**

*De game is geregisseerd door Marcus Lehto, een van de belangrijkste namen achter de Halo-games. Hij verliet Bungie in 2012, na Halo: Reach, om door te gaan als zelfstandige ontwikkelaar.*

**SCORE 68**

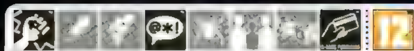
Ik wil van Disintegration houden – al is 't maar vanwege z'n originaliteit, bevredigende robo-geknal en het feit dat het een daadwerkelijke singleplayer heeft – maar het eindproduct is bij lange na niet het vernieuwende geheel dat het wil zijn. Een sterkere focus op de Gravcycle-actie, zónder alle onnodige RTS-elementen, zou een eventueel vervolg een mogelijke hit kunnen maken.

SAMUEL



En dat is alleen voor de singleplayer!

15 UREN



**BASICS**

FIRST-PERSON SHOOTER
V1 INTERACTIVE/PRIVATE DIVISION
1 SPELER
OUT NOW

# PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

# KONINKLIJK KNUTSELPARADIJS



**In een ideale wereld is de komst van een nieuwe Paper Mario reden voor een mooi feestje. Inclusief papieren bordjes, papieren bekers en papieren vlaggetjes, natuurlijk. De vorige games waren echter niet altijd de pareltjes waar we op hoopten en daarom was het voor Lucas nog even spannend of de nieuwste game, The Origami King, eigenlijk wel een feestje waard is.**




Wat nou, Dark Souls? Deze boss is pas ingewikkeld!

De algemene consensus rondom Paper Mario is dat ontwikkelaar Intelligent Systems het toppunt van de serie al bereikte met de tweede game, Paper Mario: The Thousand Year Door, waar ondergetekende zich bij aansluit. De Gamecube-game uit 2004 wordt gezien als een meesterwerk door het creatieve en soms absurde verhaal, de uitstekend geschreven dialogen en de memorabele figuren die op je pad kwamen. In de drie games die hierna volgden werd deze fantasierijke richting helaas opzij geschoven en werd de formule een stuk veiliger en statischer. De grote vraag is nu dus: keert Paper Mario terug naar de hoogtijdagen van The Thousand Year Door?

## Terug naar de kern

Wat na het opstarten direct al duidelijk wordt is dat Intelligent Systems het sentiment van de fanbase lijkt te delen. The Origami King neemt zichzelf zeker niet te serieus en zit boordevol humor en fantasie. De meeste papieren vrienden die je tegenkomt hebben hun eigen maffe karaktertrekjes en kramen slim geschreven en vermakelijke teksten uit. Denk hierbij aan woordgrapjes, referenties aan andere Nintendo-games of bizarre opmerkingen die je keer op keer net niet aan ziet komen. Net als je denkt te weten wat er op je pad komt, worden je verwachtingen weer aan gort geslagen en gebeurt er iets compleet onverwachts. Dit was de grootste kracht van The Thousand Year Door, en die kracht is in volle glorie aanwezig in The Origami King.




Dat wonderbaarlijke aspect van verrassing kom je niet alleen tegen in de gesprekken of tussenfilmpjes, maar zit verweven door de hele game. Je begint bij het bekende kasteel van Princess Peach en komt al gauw op de meest uiteenlopende en onverwachte locaties terecht, zoals een pretpark met samoeraithema, een verlichte oasestad vol feestende Sniffits of een heerlijk rustig café van een Koopa Troopa, middenin een dungeon. Je bent ook lekker actief bezig met het inspecteren van deze plekken, omdat overal verborgen origami-objecten schuilen die je plat kan slaan om verborgen Toads te bevrijden.

## Niet alleen de benenwagen

De gameplay zelf neemt om de paar uur een drastische wending. Het grootste gedeelte van de game verken je te voet, met je vertrouwde hamer paraat, maar het wil ook gebeuren dat je een voertuig mag bedienen, zoals een karretje in de vorm van je laars of een boot inclusief onderzeeër achterop. Zo doorkruis je de grotere gebieden soms op een andere manier dan je gewend bent, wat de dynamiek van de game compleet

> **"Nintendo durft weer risico's te nemen met Paper Mario."**

verandert. Ook verfrissend is dat Mario op bepaalde plekken zijn armen als een accordeon kan uitvouwen om muren weg te scheuren, op vijanden te bonken of items te grijpen.

Het overkoepelende thema in The Origami King is vanzelfsprekend de Japanse papiervouwkunst origami. Het verhaal draait om de zelfbenoemde koning Olly, die zelf uit origami bestaat en dit als de ultieme levensvorm ziet, wat best wel duister is voor een Nintendo-game. Aan jou en Olivia, de goedaardige zus van

Olly, de taak om hem tegen te houden en de wereld te redden van deze dreiging. Tijdens het avontuur kom je genoeg knap gemaakte origami-versies van bekende Mario-vijanden tegen om tot pulp te slaan, terwijl de papieren versies van deze vijanden juist jouw bondgenoten zijn. De eindbazen die je ontmoet zijn de Vellumentals, reusachtige origami-wezens die ieder een eigen element als water, vuur of ijs beheersen. Na een heftige strijd kan jij vervolgens deze krachten toepassen in puzzels en volgende gevechten, en krijg je bij gebruik een knappe animatie te zien waarin Olivia zelf tot een van deze imposante origamischepsels wordt gevouwen. Het ontwerp van deze Vellumentals doet trouwens best denken aan legendarische pokémon, wat helemaal niet verkeerd is.




## INTELLIGENT SYSTEMS IN HET KORT

**Intelligent Systems is een dev-team binnen Nintendo dat begon toen programmeur Toru Narihiro bij Nintendo startte om te werken aan de Famicom Disc System. Al snel kreeg hij een team om zich heen dat zich voornamelijk richtte op technische ondersteuning voor andere afdelingen binnen het bedrijf. Na een aantal jaar begon Intelligent Systems met het maken van hun eigen games, waardoor parels als de Fire Emblem-, Advance Wars- en Wario Ware-series zijn ontstaan, naast natuurlijk de Paper Mario-games. Hier op de Power Unlimited-redactie zagen we het werk van Intelligent Systems vaak terug in de capture-apparaten voor de verschillende Nintendo-platformen. Niet alleen heeft Intelligent System dus fantastische games geproduceerd, ze hebben ook op vele andere vlakken bijgedragen aan het succes van Nintendo.**






### In de rondte meppen

Wat betreft het verhaal en het ontdekken van de gamewereld zit het dus wel snor met The Origami King, maar er is toch wel een aspect dat niet bij iedereen even goed in de smaak gaat vallen. Het gevechtssysteem is namelijk behoorlijk op de schop gegaan. De gevechtsarena is niet meer plat en bestaat nu uit vier cirkels om Mario heen. Door de ringen te draaien en te schuiven moet je een groep vijanden zo positioneren dat ze op een rijtje of bij elkaar in de buurt staan, zodat je vervolgens op traditionele wijze op ze kan springen, ze met je hamer slaat of items als vuurbloemen en een POW-blok gebruikt. Gevechten worden zo een mix van sudoku-achtige logica en traditionele Paper Mario-actie, inclusief bevredigende bonuspunten bij goede timing.

Het puzzelen met de vakjes in de cirkels is eerst een beetje onwennig, maar al gauw kan je best genieten van de hersenkrakers. In het begin van de game vecht je wel net iets meer dan je lief is en het helpt ook niet dat er geen progressiesysteem aan de gevechten vastzit. Vooral de gevechten met de Vellumentals zijn gelukkig uitstekend gedaan, waar de eindbaas juist in het midden staat van de arena en jij de cirkels moet draaien en verschuiven om een pad voor Mario te maken om in het midden te komen. Tussen deze circulaire gevechten door, vecht je ook wel eens in real-time tegen grote, van papier-maché gemaakte Goomba's, Shy Guys en Koopa Troopa's door ze te meppen met je hamer en op het juiste moment opzij te manoeuvreren. Dit is best aardig, maar heeft niet bijzonder veel diepgang. Waarschijnlijk kom je het om die reden dan ook niet al te vaak tegen.




### Prettig papier

Bij de vorige game voor Wii U kregen we al te zien hoe fijn het is om Paper Mario in HD te kunnen ervaren en bij The Origami King is de presentatie naar een nog hoger niveau getild. Het is verbazingwekkend op hoeveel manieren papier gebruikt kan worden om een wereld vorm te geven, en elke omgeving spát van het scherm af. Net als in de beste Nintendo-games zit de wereld vol kleine details en voelt het op de een of andere manier echt aan, ondanks dat het een videogame is over een papieren loodgieter met een hamer die de wereld moet redden. Het helpt ook zeker dat er uitmuntende orkestrale muziek aanwezig is en er is gekozen om variaties van hetzelfde nummer van de soundtrack te gebruiken op verschillende locaties, met bijpassende instrumenten. In Shogun Studios, het pretpark met een Japans thema, worden bijvoorbeeld de shamisen en taiko-drums op magnifieke wijze ingezet, terwijl eerder op je avontuur dezelfde melodie nog uit een stevige elektrische gitaar kwam.

Paper Mario: The Origami King omarmt eindelijk de sterke punten van The Thousand Year Door en weet een heerlijk creatief avontuur neer te zetten waarbij achter elke hoek weer iets onverwachts opduikt. De game is van begin tot eind simpelweg hartverwarmend en laat zien dat Nintendo weer risico's durft te nemen met Paper Mario. De circulaire combat komt niet altijd helemaal goed uit de verf, maar voor deze aangename en soms zelf emotionele reis met Mario neem je dat maar al te graag voor lief.

**SCORE 85**

Na al die jaren flikt Intelligent Systems het om een Paper Mario te maken die erg dicht in de buurt komt van het uiterst charmante The Thousand Year Door. De dappere nieuwe combat met cirkels is geen grandioos succes, maar staat ook niet in de weg van een heerlijke reis met Mario en z'n metgezellen.

LUCAS



Voor de echte verzamelaars komt daar nog makkelijk 5 uur speeltijd bij.

**25 UREN**



**BASICS**

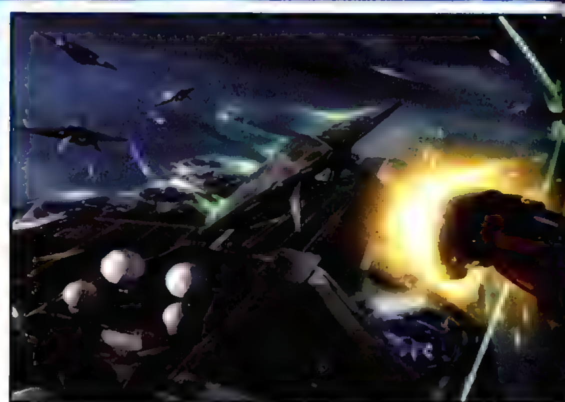
RPG
INTELLIGENT SYSTEMS/NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW




REVIEW

# IRON MAN VR

Net als dat The Last of Us 2 en Ghost of Tsushima de laatste klappers zijn voor de PS4, lijkt Iron Man VR de laatste grote release voor PSVR te zijn. Zit het verhaal van Tony Stark op hetzelfde niveau?
Het korte antwoord is nee, maar dat wil gelukkig niet zeggen dat Iron Man VR een slechte game is. Sterker nog, het is uiterst vermakelijk, maar er zitten wat minpuntjes in die er voor zorgen dat Iron Man VR niet bepaald een system seller is, maar meer een geinige game voor fans en VR-enthousiastelingen.
In Iron Man VR speel je met Tony Stark, die wordt achtervolgd door zijn verleden als wapenleverancier. De bad guys Ghost en Living Laser werken samen en gebruiken aangepaste wapens van Tony Stark om z'n imperium naar beneden te halen. Aan jou de taak om ze tegen te houden, in je overpowerd Iron Man-outfit. Het verhaal is simpel, maar deze game speel je meer voor de vette gameplay dan om de meeslepende story line. En de gameplay ís vet! Het is ontzettend cool om als Iron Man zelf door de lucht te vliegen en te schieten op de handlangers van de bad guys. Door de PS Move-controllers naast je lichaam te houden vlieg je automatisch vooruit en door je handen te kantelen kan je sturen en schieten. Het werkt fantastisch en binnen no-time maak je duizelingwekkende moves door de lucht. Ja, dit is een game voor VR-gevorderden!
Er zijn main missions en side quests waar je Research Points mee kunt verdienen, die je kunt gebruiken om je Iron Man-pak te upgraden met nieuwe wapens en features. Zo kan je zelf bepalen waar je de focus op legt, maar de upgrades zijn eigenlijk wel te gemakkelijk te unlocken. Ongeveer op de helft van mijn playthrough had ik mijn ideale set-up en heb ik nooit meer naar de upgrades gekeken. Dat kan niet de bedoeling zijn.
Daarnaast zijn de main missions goed ontworpen en daar zit genoeg variatie in, maar de sidequests zijn





REVIEW

# PHANTOM: COVERT OPS

Een stealth-game met de naam Phantom: Covert Ops, waarbij je een of andere Russische slechterik met een slecht accent moet zien uit te schakelen, hoe generiek wil je het hebben? Des te verrassender dat dit een bijzonder unieke stealthgame blijkt te zijn, die je geheel in een kajak speelt! Je verwacht het niet.

Yup, van begin tot eind zit je als main character in een kajak, en moet je letterlijk door de levels heen pedellen en zoveel mogelijk vijanden ontwijken om verder te komen. Ondanks dat je een silenced wapen tot je beschikking hebt, moet je die alleen in noodgevallen gebruiken en zal je vooral moeten schieten op dingen in de omgeving om de vijanden af te leiden. Zodat je er ongezien langs kunt sneaken.

Het idee achter Phantom: Covert Ops is dan ook belachelijk, maar het is gek genoeg wel leuk om te doen. Het is even wennen om je kajak onder controle te houden, maar het wordt al snel een tweede natuur. Ik heb zelfs mijn benen op een stoel gelegd voor een nog betere immersie! Ik moest hier en daar wel even stoppen om mijn schouders wat rust te geven, maar ik ben uiteraard niet de meest sportieve dude, dus dit is misschien heel persoonlijk. Spierpijn als een malle na de zes uur durende campaign!



Wat originaliteit betreft is Phantom: Covert Ops top, maar het grootste probleem van deze game is dat het al snel repetitief wordt en dat de A.I. ontzettend dom is. Binnen het bereik van hun zaklamp kan je gespot worden, maar die is gemakkelijk te ontwijken. Zelfs als je naast ze staat of onder ze door vaart zien ze je totaal niet, zolang je maar niet in de straal van de zaklamp zit. Dit maakt de game vaak veel te simpel, waardoor er weinig uitdaging in zit en hij al helemaal geen replay value heeft.

Er zitten wel een aantal 'boss fights' in, zoals het uitschakelen van een helikopter, die wat meer van je vragen dan alleen de spotlight ontwijken, maar deze komen te weinig voor om van Phantom: Covert Ops een echte must-have te maken. Jammer, want het idee van een semi-on-rails stealthgame in een kajak heeft best potentie.

**SCORE:**



**KOTSGEHALTE:**



FLORIANS VR VIEW RUBRIEK







super standaard (zoals de bekende 'fetch quests') en voegen weinig toe. Maar ach, alleen met de main missions ben je al een uurtje of acht bezig, dus het is niet alsof er te weinig content in zit.

Ook technisch is het niet top, want de laadtijden zijn om te janken en de PS Move-controllers worden niet altijd even goed gedetecteerd. Ik dacht dan ook vaak aan hoe vet deze game zou zijn, met PSVR 2 op de PlayStation 5...

**SCORE:**



**KOTSGEHALTE:**

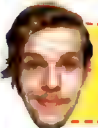




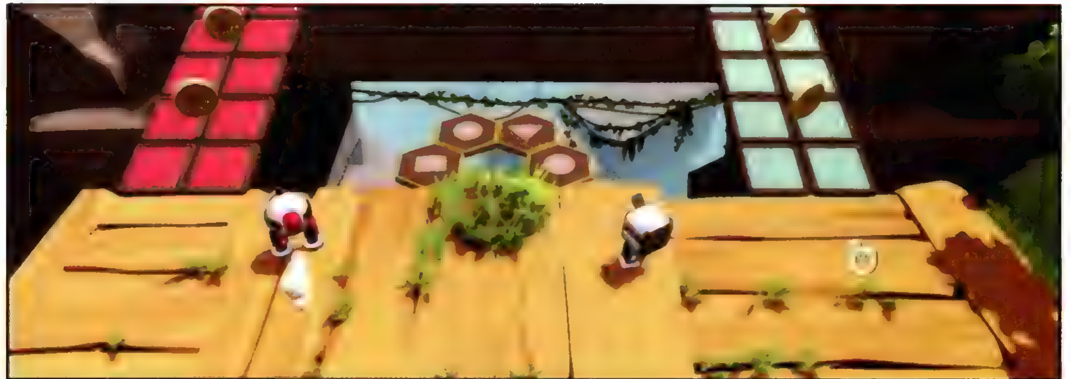
# OOK GESPEELD

## IN-GAME ZIJN DE KROEGEN ALTIJD OPEN

### LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, LINKS...



**Titel:** **Biped**
**Platform:** PC, PS4, Nintendo Switch
**Prijs:** 14,99



Wie houdt er nou niet van kleine, schattige robotjes? Wall-E, R2D2, Marvin (uhh, die uit Hitchhiker's Guide to the Galaxy), Gir (van Invader Zim, jij heiden) en ga zo nog maar even door: **die levenloze hoopjes intrigerende mechanica weten vaak toch iets bij ons los te maken**. Zo ook de robotjes in Biped.
In eerste instantie was dat frustratie, al kwam dat meer door een driftend Joy-Con-pookje, wat nogal vervelend is bij **een game waar je één been met het ene pookje en het andere been met het andere pookje moet besturen**. Ja, dat is de crux van Biped – in het Engels is 'biped' ook de benaming voor dieren met twee benen – en het is aan jou en een maatje om je zo een weg door de levels en puzzels te klungelen. Ik zeg een maatje, omdat de game overduidelijk gemaakt is met co-op in gedachten – speel je alleen, dan zal je vooral veel heen-en-weer switchen. Ook geinig, maar lang niet zo leuk als samen.
**Met trots kan ik melden dat mijn vriendin en ik nog steeds bij elkaar zijn na het spelen van Biped** (ondanks mijn vele pogingen haar robotje van platformen af te beuken), en we hebben ons in tijden niet zo goed vermaakt met een co-op-game. Van begin tot eind spat de schattigheid van het scherm, de puzzels zitten verrassend goed in elkaar en **de devs laten zien dat er nog genoeg geïnnoveerd kan worden in het co-op-puzzelgenre**. Wil je een avondje of twee samen op de bank aanwijzingen naar elkaars hoofd slingeren en bakken aan plezier beleven, geef Biped dan een kans!

**OORDEEL:**



### CYBORG-DOMINEES VS CYBER-SKELETTEN



**Titel:** **Warhammer 40K: Mechanicus**
**Platform:** PC, Switch, PS4, Xbox One
**Prijs:** 39,99

Warhammer 40K is echt **gitzwarte, diepellendige scifi over een toekomst waar oorlog het enige is dat telt.** Space Marines in lompe harnassen vechten met agressieve Orks, Zerg-achtige Tyranids en scifi-elfen genaamd de Eldar. Ten minste, dat is de meest belichte kant van Warhammer 40K in games, maar het is een rijke franchise waar veel meer gaande is. Wel eens van The Adeptus Mechanicus gehoord? Of van de Necrons? Zo niet, dan is het tijd voor Mechanicus Educatius.
In Mechanicus, een game die al een tijdje op de PC verkrijgbaar is maar nu ook de consoles aandoet, nemen cyborg-priesters het op tegen Farao-Terminators. **Aanvankelijk lijkt dat een gortdroge strategy-toestand te zijn**, maar als je de emotieloze verhaalvertelling een beetje voor lief neemt en door de weinig indrukwekkende graphics heen weet te kijken, dan ontdek je een tactische topper. De turn-based gevechten lijken eerst beperkt en oneerlijk moeilijk, maar zodra je je Tech-Priests (je belangrijkste units) een beetje upgradet en ze uitrust met de bruutste cybernetica, dan gaat de game rollen. **Het duurt niet lang of je unlockt aan de lopende band nieuwe units**, wapens en powers die je stuk voor stuk zo snel mogelijk in de praktijk wil uittesten.
Warhammer 40K: Mechanicus is zo'n game die ik helemaal kapot zou spelen als ik niet steeds afgeleid zou worden door die vervelende, triple-A must-plays. **Het is uitdagend, belonend en zowel qua lore als gameplay zo diep als een malle.** Het enige probleem is dat het er nogal goedkoop uitziet en er een zweem van INCEL-heid omheen hangt (het enige vrouwelijke personage loopt de hele tijd te zeiken over emoties en haar band met haar troepen, terwijl een mannelijk character vervolgens claimt dat hij ook dingen voelt maar daar wél controle over heeft... ZUCHT!), maar verder zoog deze game me op alsof ik daadwerkelijk in het 40K-universum getransporteerd was. Tijd voor een Warhammer 40K Total War-game, want ik wil nog wel even in dit depressieve oorlogsuniversum blijven hangen!





**SCORE 80**

# HYPA HYPA!



**Titel:** Hyper Scape
**Platform:** PC, Xbox One, PS4
**Prijs:** Gratis





Hypa Hypa is een fantastisch nummer van de band Eskimo Callboy. Dit heeft dus helemaal niks te maken met de nieuwe Battle Royale-game van Ubisoft; de enige overeenkomsten zijn namelijk de eerste drie letters in de titels. Ik wilde dat gewoon graag even met je delen. Bij dezen.

Goed, Hyper Scape dus. **Als een duiveltje uit een doosje lanceerde Ubisoft plotseling een gesloten beta van Hyper Scape**, het nieuwe project van Ubisoft Montreal. Als groot liefhebber van het Battle-Royale-genre was ik meer dan verheugd dat ik toegang kreeg tot deze beta en dus al een beetje mocht knallen in de virtuele wereld van Hyper Scape. In tegenstelling tot andere Battle Royale-games, speelt Hyper Scape zich dus al in een virtuele wereld, en wel in de futuristische stad Neo Arcadia.



Deze stad bestaat uit verschillende sectoren. Deze sectoren vallen weg naarmate een game vordert, beetje hetzelfde hoe dat werkt in andere Battle Royale-titels, je kent het principe.

**Naast de wapens die je moet verzamelen om je te kunnen verdedigen tegen andere spelers, liggen er 'hacks' verspreid over de map.** Deze 'hacks' kunnen jou net dat beetje voordeel bieden om een gevecht te winnen of helpen om je snel uit de voeten te maken, wanneer het daaronder te heet wordt. Zo kan je bijvoorbeeld met een 'hack' jezelf tijdelijk onzichtbaar maken, met een andere weer spelers in de nabije omgeving zien en is er eentje die je van extra armor voorziet. Best tof. **Maar wat Hyper Scape onderscheidt van andere games in het genre is de bewegingsvrijheid die je hebt in Neo Arcadia.** Op de gunplay na, voelt het als een mix van Dishonored en Unreal Tournament, hoe je door de map heen danst, van gevel naar gevel springt en ondertussen via een muur bovenop een tegenstander stuitert. **De game flowt en je moet non-stop boven, onder en naast je kijken**, want de tegenstanders komen van alle kanten om je het leven zuur te maken en ik houd ervan.

Daarnaast is de game niet alleen fijn om te spelen, ook nog eens om naar te kijken. Hyper Scape is namelijk in nauwe samenwerking ontwikkelt met Twitch, jeweetwel, dat streamingplatform waar je vrienden van Power Unlimited ook minimaal drie keer per week live op zijn. Zo kan je als streamer je kijkers een directe link sturen naar je lobby, zodat ze in je game mee kunnen doen. **Maar het wordt nog leuker wanneer kijkers de regie krijgen over de game die jij host.** Zo kan er door de kijkers gestemd worden op bepaalde opties. Hop, weg zwaartekracht, of, hatsee, extra armor voor iedereen. Geinig, maar nog even afwachten of het ook echt veel gebruikt gaat worden natuurlijk.

De bottom line van de enkele uren die ik heb kunnen spenderen in de beta, is dat Hyper Scape aanvoelt als een zeer fijne en soepele game. **Het heeft de spanning van een Battle Royale-game, de snelheid van een old school arena-shooter en de fun factor van een arcadetitel.** Yep, dit wordt lachen. Met een beetje mazzel kunnen we deze game in de zomer al spelen.

**OORDEEL:**



# CATHERINE KAN HELAAS NIET (MEER)



**Titel:** Catherine: Full Body
**Platform:** Nintendo Switch
**Prijs:** 49,99



EINDELIJK! Acht jaar nadat de game voor het eerst uitkwam heb ik een geldig excuus gevonden om Catherine een kans te geven. De supercomplete Full Body-versie op de Switch nog wel, een opgekalefaterde Catherine die eerder al op de PS4 en Vita verscheen. **De positieve reviews van destijds zijn grotendeels te begrijpen**: dit is een ontzettend bizarre game met een intrigerend verhaal dat in prachtige cartoon-cutscenes wordt verteld, compleet met knetteruitdagende puzzel-gameplay en overgoten met dat unieke, flashy Atlus-stijltje.

**Maar onder al deze fun zit er een zeer bedenkelijke boodschap in Catherine.** In 2011 kwam het daar nog enigszins mee weg, ook omdat dit soort bedenkelijkheid bij Japanse media vaak weggewuifd wordt als 'een cultuurdingetje', maar deze game is even seksistisch als de gemiddelde presentator van een Nederlands voetbalprogramma. **Het is echt een beetje pijnlijk**, iets dat je alleen kunt negeren als je een hetero knakker bent die net uit een moeilijke relatie is komen rollen en het wel even gehad heeft met het andere geslacht. Maar dat is het probleem: er wordt heel rigide gedacht over gender in deze game, ondanks dat het soms dapper taboes lijkt proberen te doorbreken op dat gebied.

In de maatschappij van 2020, waarin eindelijk erkend wordt dat er meer is dan alleen cisgender, is deze game nogal verouderd. Maakt dat het een minder leuke game? Eh... ja, voor mij wel helaas... Ik ben namelijk niet meer dezelfde kale, zwarte kleren dragende, meestermasturbeerder van een dikzak die ik in 2011 was.

**OORDEEL:**




# LEKKER AAPJES KIJKEN



**Titel:** Do Not Feed The Monkeys
**Platform:** Nintendo Switch, PC
**Prijs:** 12,99

Pixelperfect, zo zou je de point & click games van onder andere LucasArts wel kunnen noemen. Het was een genre waarin je alle tijd kon nemen om beslissingen te maken en hersenen te laten kraken. **Gelukkig hebben we nu Do Not Feed the Monkeys** die op onder andere Nintendo Switch uit is gekomen. Niet helemaal hetzelfde type game, maar zeker wel met dezelfde look en feel, en een twist. **Kent u of bent u het type dat over de schutting gluurt naar de buren?** Of die vanachter de geranium de straat in de gaten houdt? Of misschien zelfs wel een spionnetje heeft hangen (een soort raar vergrootglas dat bejaarden voor hun raam hadden)? Nou, dan is Do Not Feed the Monkeys je fiks.

**In deze oldschool pixelgame is namelijk voyeurisme het uitgangspunt.** Gluren dus. En het zijn geen apen die je in de gaten houdt, maar mensen (I know, same thing). Hiervoor log je in op je computer om te bekoekeloeren hoe mensen hun ding doen. Je checkt dus webcams via je Primate Observation Club, met een hele belangrijke boodschap: er mag (eigenlijk) nul interactie zijn met de mensen die je observeert. Do Not Feed The Monkeys!

Door middel van simpele clicks op kernkennis (bijvoorbeeld woorden en foto's) verzamel je info over de mensen die je bespioneert. En hoe meer info: des te meer knaken je krijgt. Maar dat gaat niet zonder slag of stoot: op een gegeven moment gaat je gezondheid achteruit, krijg je honger en word je moe. Of kom je zelfs in de problemen met het betalen van je huur. **Net als wanneer je echt veel te lang je buren begluurt. Right? Dat is voor iedereen herkenbaar. Right?**

Hoe vaag deze Spaanse game (is in het Engels, geen zorgen) ook klinkt, het is echt een tikkie verslavend. Door steeds beter te observeren en hier en daar toch een beetje interactie te triggeren bij de 'aapjes' speel je weer nieuwe videofeeds vrij. En wat echt sterk is aan Do Not Feed The Monkeys: je gaat je ineens zelf een aapje voelen als het kwartje valt dat we allemaal vandaag de dag bekeken worden.

**OORDEEL:**



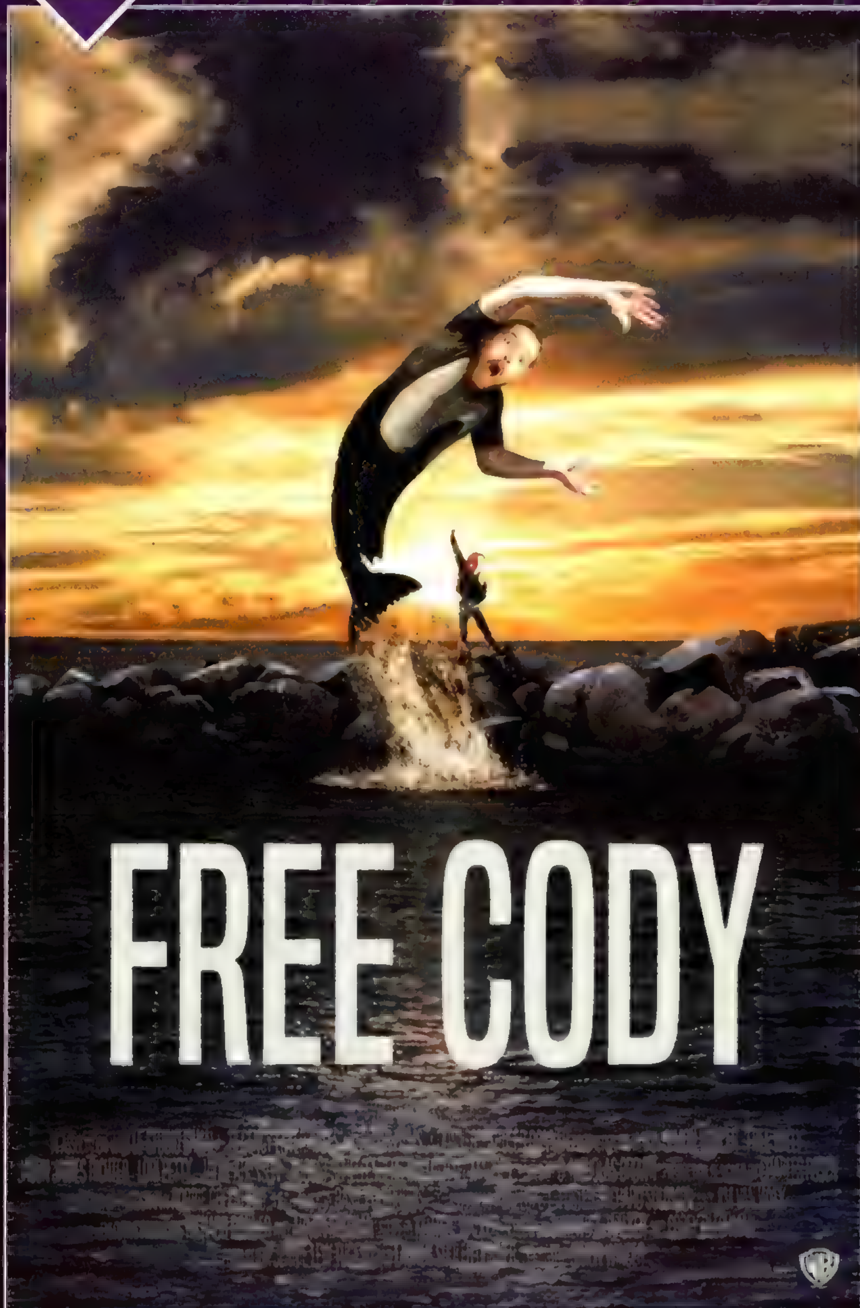
## TUSSEN KUNST EN TWITCH

# MAGNUM, PORNSTACHE, JESSE HUGHES, MARIO...

**Zomaar een greep uit de namen die Mons naar zijn kop geslingerd kreeg vanwege zijn uitermate puike snor tijdens de Super Deluxe Vrijdagmiddagstream. En dat vraagt natuurlijk om een creatie van Rozenbeek.**

### FREE CODY

Schijnbaar heeft Cody regelmatig nachtmerries over orka's, want waarom ook niet? Ik help je wel met je nachtmerries, vriend. Hopelijk maakt dit het beter. Of niet...




Zoals gewoonlijk kijken wij met zijn allen mee met diverse streams op het PU-kanaal, zoals EA Play en de PS5-reveal, om ervoor en erna een lekker potje te kunnen ouwehoeren erover. Cody zit op puntje van zijn stoel en zegt: als ze Skate bekend maken, dan neem ik nu een bloempotkapsel! Zo geschiedde: enkele minuten later zat Cody met een vergiet op zijn hoofd en kreeg hij een meesterlijk kapsel van zijn vriendin. Helaas heb ik dit epische moment gemist omdat ik lag te slapen, maar de clip is er dankzij een trouwe kijker gelukkig nog!

Een dag later zitten wij in de chat – Cody met een bob en Mons met een snor – en roept een zeker persoon: "Hey, hoe zou Enno eruit zien met de pornstache van Mons en het haar van Cody?" Ladies and gentlemen, I present to you: Ennody de Redneck. Graag gedaan, Enno.



Verzoekjes? Kom langs op het twitch kanaal en gooi ze in de chat.

Zie je daar,
Rozenbeek. ✖

# QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

**Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!**

prijsvraag@powerunlimited.nl

**1**

**Wat zou volgens Raf verplichte schoolleerstof moeten worden?**

A) Films als Blade Runner, Ghost in the Shell en The Matrix.
B) De autobiografie van Keanu Reeves.
C) Elektronische schaapjes tellen.

**2**

**Wat zijn volgens Wouter échte, pure RPG's?**

A) Games die een hoger cijfer dan 88 krijgen.
B) Games waar je je ziel, zaligheid en zweet in kan stoppen.
C) Games waar je je hiel, harigheid en voet-zweet in kan stoppen.

**3**

**Waardoor wilde Jurjen zo graag Luke Skywalker zijn?**

A) Door de eerste keer dat hij zag hoe Luke zich een weg door zwermen TIE fighters knalde in zijn X-Wing.
B) Door het feit dat Luke niet per se een muts op moet als het frisjes wordt.
C) Door het feit dat Luke met één lightsaber-beweging z'n biertje kan openen én de boerenmetworst kan aansnijden.

**4**

**Waarom geeft Samuel Resident Evil de voordeel van de twijfel?**

A) Omdat al die andere games die elk jaar een nieuw deel krijgen ook zo goed zijn.
B) Hij heeft het virus nou eenmaal te pakken.
C) De serie weet zichzelf met elke game te vernieuwen, en toch trouw te blijven aan de franchise.

**5**

**Uit welke franchise kennen we de gastredacteur van de Ghost of Tsushima-review?**

A) Animal Crossing.
B) Assassin's Creed.
C) Assetto Corsa.

**6**

**Waarom noemt Graddus zichzelf liever "videogameknuffelaar"?**

A) Omdat hij van z'n vriendin met zijn hele gamecollectie in de kelder moet slapen na de alien-vergelijking in de vorige PU, en de games omarmen is de enige manier om warm te blijven.
B) Omdat hij door budgetbakken kan zwemmen als Dagobert Duck door geld.
C) Omdat hij zelfs in de grootste gebakken drol nog wel iets moois ziet.

PRIJSVRAAG RUBRIEK

**DIT kun jij winnen!**

**Mail de juiste antwoorden naar:**
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

**Alle antwoorden goed?**




## DAN MAAK JE KANS OP DE SPECIAL EDITION VAN GHOST OF TSUSHIMA INCLUSIEF STEEL BOOK, EXCLUSIEVE IN-GAME ITEMS EN MEER

PU 319 LIGT 29 SEPTEMBER IN DE WINKELS

# SMORGASBORD

## VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- GAAN WE HET EENS GOED HEBBEN OVER EEN GAME DIE AAN EEN VERBODEN HORIZON GLOORT - JE DACHT TOCH NIET DAT WE DIE VERGETEN WAREN?
- KOMEN WE TERUG VAN EEN MAAND VAKANTIE, DUS MOETEN WE HARD AAN DE REVIEW...
- ...EN DAARBIJ GAAN WE PLANKEN ALS EEN PRO EN WANDELEN IN DE WOESTENIJ.
- TREKT WOUTER WEER EENS Z'N ROOD-WIT-BLAUWE SPANDEX AAN. LOOK AWAY!
- GAAN WE ERACHTER KOMEN HOE WE PRECIES IETS 'RE-RECKONEN'. JIJ WEL EENS GERE-RECKOND? NEE, WIJ OOK NIET.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

## INSERT COIN

Onze inbox staat open, voor alles en iedereen.

Daar komen soms mooie brieven op binnen, gekke foto's, of berichten van een prins die ons miljoenen wil geven. Maar soms krijgen we ook berichten van lezers die nog niet snappen dat je microtransacties niet cash kunt betalen.

Mag ik een tv

Mag ik alstublieft een gaming laptop beste Martin

Ik heb een vraag voor de PlayStation 4
Er zit een munt van 2 euro in maar die krijg ik er niet uit

En die game pc is echt heel cool op TikTok

## BEK VOL TANDEN

Ghost of Tsushima is uit en we kunnen nog steeds die titel niet normaal uit onze strot krijgen. Doet er ook niet toe, want je bek staat toch vol met tanden als je dit dikke artwork van de game ziet.







BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

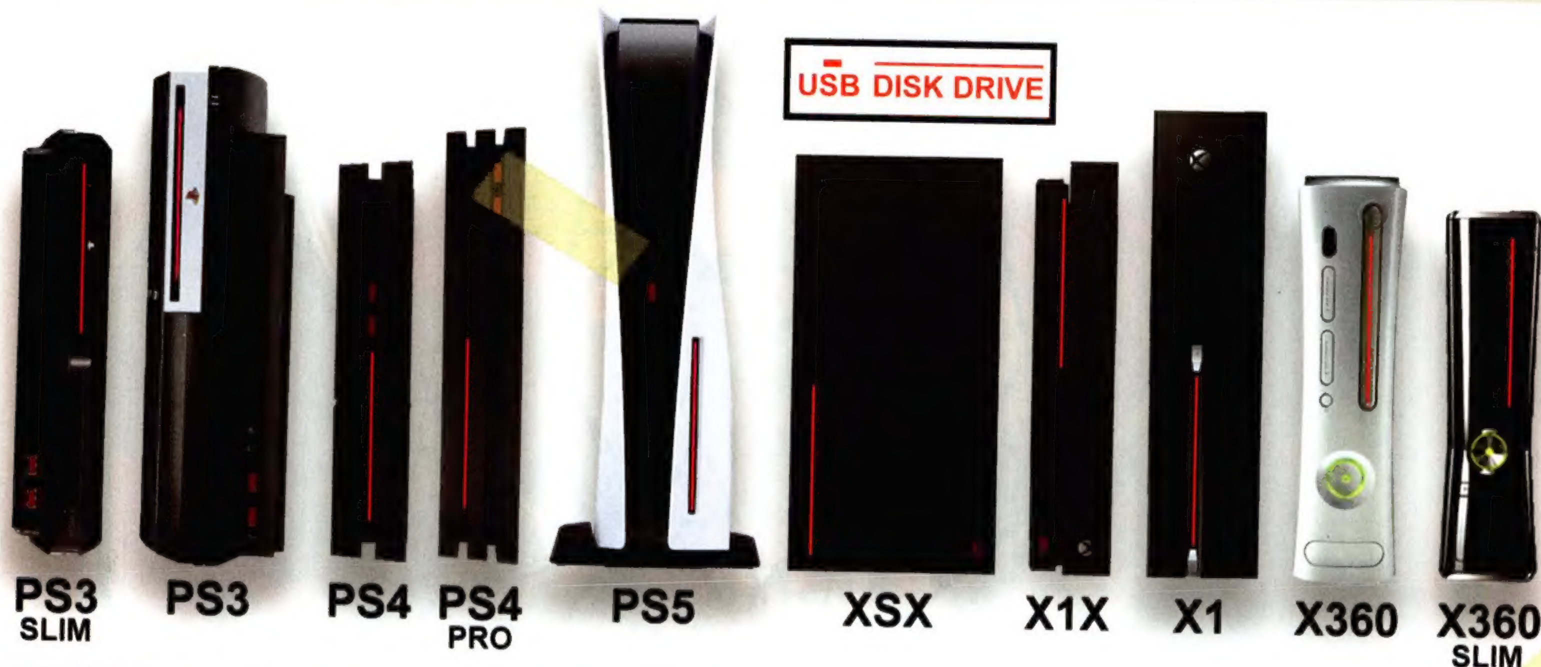
## ASTRO CITY MINI

In juni onthulde Sega al de Game Gear Micro, een paar kleine handhelds die ieder vier klassieke Sega-games bevatten. Nu komt Sega met de Astro City Mini en deze mini-knoppenmachine heeft 36 games en de vorm van een kleine, klassieke arcadekast. Het apparaat kan aangesloten worden op de tv met een HDMI-kabel. Het is ook mogelijk om nog twee extra joysticks aan te sluiten voor extra spelers. Nog niet alle games voor de Astro City Mini zijn onthuld. Wel is bekend dat Altered Beast, Alien Syndrome, Alien Storm, Golden Axe, Golden Axe: Revenge of Death Adder, Columns 2, Dark Edge, Puzzle & Action: Tant-R, Virtua Fighter en Fantasy Zone inbegrepen zijn. Vooralsnog komt het kleine apparaat alleen in Japan uit, maar he... we hebben wel eens grotere dingen geïmporteerd.




## HET GAAT NIET OM DE GROOTTE, MAAR WAT JE ER MEE DOET

Of je 'm nou mooi vindt, of lelijk, dat is en blijft een mening. Een feit is dat de PlayStation 5 een flinke machine wordt. Hier zie je alle consoles netjes naast elkaar staan en ja, die PS5 gaat never nooit niet in je Billy-kast passen.




## FRAMEDROP

JORDI PETERS








# Neo's Art



Soms moet je een stapje buiten je comfortzone nemen. Daarom gaat Neo voor deze editie van Neo's Art net even wat meer NeoN dan haar gangbare kleurbereik, met een Origami Princess Peach die, als je met je ogen knijpt, ook wel een beetje op een cobra lijkt. Deze Peach is gewoon een Origami Queen, als je het ons vraagt.